

Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga!

ISSN: 1426-5894  
INDEX: 339091

可愛

# Kawaii

PIERWSZY W POLSCE MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

Cena: 4,95 zł

Nr 4/97 (4)  
Listopad 1997

## Gunsmith Cats

- kobiety, kłopoty i givery

## Tenchi Muyo in Love!

- czyli jak się kochają w wyższych sferach

## Sailor Moon

- w oryginale i po polsku!

## Akira

- dźwięk przyszłości

## Shonen Jump

- największa manga na świecie!

## Last Bronx

- ostatni atak Segi

## Mamoru Oshii

- kreator nastrojów



# PC SHAREWARE

Zamówienia można składać pod adresem:

SILVER SHARK, TEL./FAX (071) 3412083, e-MAIL: SILVER@MIKROZET.WROC.PL

W każdym numerze MANGA



## Kawaii! CD 2 - PODWÓJNIE MANGOWY!

Wspaniałe animacje, a wśród nich:

- Akisa
- Plasie Little
- Shōri in the Shell
- Tenchi Muyo

Setki rysunków:

- Największe przeobrażenia z pierwszych trzech numerów Kawaii!
- Mangowe niespodzianki
- Popisy
- Dodatki do Windows
- Nauka
- Sailor
- Strachy i Demony
- Tenchi Muzyka
- Głosy postaci
- Scenki dźwiękowe
- I wiele innych!

A to wszystko, to zaledwie rozpieraka...

**CENA 18,90 zł**

**Kawaii! CD 2**

**CENA 24,40 zł**

W KAWAII! TEST MANGA!

Zamówienia można składać pod adresem: SILVER SHARK, TEL./FAX (071) 3412083, e-MAIL: SILVER@MIKROZET.WROC.PL



# Kawaii

Numer 4  
Listopad 97

kawaii@mikrozet.wroc.pl  
<http://www.callisto.krakow.pl/~kawaii/>

## Redakcja:

Paweł Musiałowski  
redaktor naczelny

Piotr Rogóż  
zastępca redaktora naczelnego

Witold Nowakowski  
historia i kultura Japonii

Karolina Szczerba  
projekty graficzne

## Współpraca:

Andrzej Sitek  
Jerzy Poprawa  
Krzysztof Kaliszewski  
Tom S. Gawroński  
Bartosz Kędzierski  
Dariusz Styrna

## Projekt graficzny, skład komputerowy

Jacek Sawicki

## Wydawca

Silver Shark  
ul. Tęczowa 25, 53 - 602 Wrocław  
tel. (0-71) 34-37-071 w. 338  
tel. (0-71) 34-37-071 w. 337  
tel./fax (0-71) 34-120-83  
e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl

Jerzy Kucharz  
management i produkcja

Witold Zagrodny  
Dyrektor handlowy

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reproduktowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywane przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.

Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

## Witajcie!

Mimo, że za oknem zawierucha, w redakcji Kawaii tętni życie. Po części jest to spowodowane wspaniałymi materiałami, jakie każdego dnia przechodzą przez nasze ręce (i magnetowidy, chle, chle), a po części Waszymi listami i pracami, w które wkładacie tyle uczucia. My również dokładamy wszelkich starań, aby cały ten „ładunek” był obecny w naszym i Waszym magazynie, magazynie dla WSZYSTKICH mangomaniaków. W tym numerze startują nowe rubryki oraz powracają do łask stare. A zatem na początek mały zawrót głowy - czyli garść informacji ze świata mangi i anime. Powracamy także do programów oraz rubryki z muzyką - tym razem na warsztat wzięliśmy Akirę i zapewniłem, że jeszcze powrócimy do tego tematu. Ponadto, rzecz jasna, standardowa dawka filmu i komiksu w najlepszym stylu - czyli mangowym! Dalsze przygody TENCHIEGO, Lum oraz awantura w wykonaniu panienek z teamu Gunsmith Cats, Miłośnicy Sailor Moon też znajdą coś dla siebie. Powoli również zaczynamy spełniać Wasze życzenia, których tak wiele przewija się w listach, efektem tych działań jest artykuł o seppuku, Shonen Jumpie i Mamoru Oshii - niesamowitym reżyserze, twórcy między innymi filmowego Ghost in the Shell. Och, to oczywiście nie wszystko, jest tego o wiele więcej dlatego zapraszamy do lektury - szkoda każdej chwili! A tak na marginesie - już niedługo świąteczne wydanie magazynu Kawaii - czas Świąt, to czas niespodzianek - a zatem postaramy się spełnić kolejne Wasze życzenia już za miesiąc. Do zobaczenia wkrótce!

Paweł Musiałowski

## MANGOWY ZAWRÓT GŁOWY - 4-5

## ANIME-RECENZJE - 6-19

## KOMIKS-RECENZJE - 20-38

## MUZYKA - 39-40

## SŁOWNIK - 41

## PROGRAMY-RECENZJE - 42-45

## MAMORU OSHII - 46-47

## SEPPUKU - 48-49

## ADAPTACJA MANG - 50-53

## GALERIA CZYTELNIKÓW - 54-55

## POMOCNA DŁOŃ & LISTA PRZEBOJÓW - 56

## POZNAJMY SIĘ - 57-58

## SHONEN JUMP - 59-61

## LISTY KAWAII - 62-63

## KOMIKS - 64-67





6 Masamune Shirow/Kodansha/Bandai Visual/Manga Ent.

\*\*\*\* Jinro - to tytuł roboczy kolejnego długometrażowego filmu, zrealizowanego na kanwie historii A Mamoru OSHII (Ghost in the Shell). Planowana premiera - 1998 rok. Reżyserem nie będzie jednak sam mistrz Oshii, lecz Hiroyuki OKIURA, który był chara-designerem do Ghost in the Shell i Black Magic M.-66. \*\*\*\* Z kolei mistrz Mamoru OSHII zapowiedział, że jego kolejny, samodzielny film nie ukaze się wcześniej niż w 1999 roku! Możemy jednak zdradzić, że rozpoczął już wstępne prace nad nim, zapraszając do współpracy byłego realizatora ze słynnej wytwórni Gainax - Shinji HIGUCHI (realizatora drugiej części Nadii).

Rok 1999 zapowiada się również rokiem Katsuhiro OTO-MO (twórca Akiry). Jego film zapowiadany w tym okresie nosić będzie tytuł Stream Boy. Będzie to opowieść o przygodach młodego chłopaka osadzonego w klimatach rewolucji przemysłowej. Całość będzie przypominać jego nowelkę Cannon Fodder z Memories (patrz: Kawaii 1).



Asuka © Katsuhiro Ootomo/Akai/Studio Ghibli, Tokyo Movie Shinsha

Cd. Grand Prix  
\*\*\*\*

#### Kategoria: najlepszy scenariusz odcinka

1. Evangelion, odcinek 24
2. Evangelion, odcinek 26 (ostatni)
3. Slayers Next, odcinek 26 (ostatni)
4. Evangelion, odcinek 19
5. Gundam - W, odcinek 49 (ostatni)

#### Kategoria: najlepsza piosenka

1. Zankokuna tenshi no These - Evangelion
2. Give a reason - Slayers Next
3. Successful mission - Saber Marionet J
4. You get to burning - Nadesico
5. Rhythm emotion - Gundam W

#### Kategoria: najlepszy seiyuu (aktor podkładający głos)

1. Megumi Hayashibara: Rei (Evangelion), Ranma-chan (Ranma 1/2), Lina (Slayers), Pai (3x3 Eyes)
2. Megumi Ogata: Shinji (Evangelion), Kurama (Yu Yu Hakusho), Sailor Uranus (Sailor Moon)
3. Yuko Miyamura: Asuka (Evangelion)

\*\*\*\*

Legendarne studio inny najpopularniejszy gelion, zaczęło wprowadzać filmy w formacie Video-CD. Jak się my znaleźć film (NIE MUZYKĘ!). Ostatnio w formacie pojawiło się bardzo dużo filmów z Hongkongu. Warto też zaznaczyć, że ceny tej nową poważną konkurencją dla kaset video. Kawostkę podam, że właśnie płytka z dwoma Evangelionami w oryginale, kosztuje w Paryżu około 70 zł, czyli tyle samo co kasetka video wydawane w formacie MPEG, a co za tym idzie swobodnie odtwarzać na swoim komputerze, oczywiście, że posiadacie dobrą kartę graficzną i monitora nie mniejszą niż 17 cali. Możliwość posiadacz konsoli Sega Saturn, ile muszą się zaopatrzyć w odpowiednią przysławkę. Pierwszą z Gainaxu, który zostanie wznowiony będzie Otaku no Video. Jest to podręcznik do niesamowitej Otaku, (jeszcze o tym napiszemy!). Znajdź wyreżyserowane wywiady, przeplatane z animacją. Składa się to na całość o „nawrocie” młodego Japończyka. Fragmenty tego filmu mogą być waii CD. Kolejnymi tytułami będą: Top o Nerae.

## MANGOWY ZAWRÓT GŁOWY

\*\*\*\*  
CLAMP grupa młodych rysowniczek doczekała się swojej internetowej strony: <http://www.clamp-f-2.co.jp>. Warto się pośpieszyć z zapytaniem na tę stronę, gdyż już w niedługim czasie za konsultacje dziewczynami trzeba będzie zapłacić. Ponadto warto zaopatrzyć się w programik na NJSTAR, który pozwoli Wam zamienić znaki kabalistyczne na japońskie „krzaczki”. Adres: [www.njstar.com.au](http://www.njstar.com.au). Program ten chodzi tylko na „pecetce”. \*\*\*\* SAKURA TSUSHI N to tytuł, który ukazał się na sześciu kasetach video. Każda z nich zawiera dwa odcinki OAV. Jest to jedna z najlepszych niesieni grup nastolatków, których interesuje dokładnie wszystko prócz tych szych miłosnych. Seria powstała w oparciu o mangę U-JIN ukazującą się na łamach „Young Sunday”. Tytułowi bohaterowie Japonii już od pierwszego odcinka ogromna akcja promocyjna, specjalne emisje w radio, pogrzyby po deszczu fan-kluby. Aby stać się członkiem klubu, trzeba wpłacić wpisowe 500 jenów (20 zł). Otrzymuje się wtedy specjalną kartę oficjalnego członka (bez skojarzeń) i kłuby oraz dossier na temat całej serii Sakura Tsushin. Realizacją całego przedsięwzięcia zajmuje Kunitoshi Okajima, natomiast stanowisko dyrektora artystycznego objął Hirosaki Nagao.

\*\*\*\*

\*\*\*\*  
Pod koniec lipca ukazała się pierwsza część z serii Magic Knight RayEarth zrealizowana na rynek video (OAV). Autorzy zapewniają, że jest to odświeżona wersja, która znacznie różni się od mangi. Historia opowiada przybycie na Ziemię władcy Cephro. \*\*\*\* Po wielkim sukcesie serii TV Kido Se został zrealizowany długometrażowy film. Jego kinowa premiera zapowiadana jest na koniec tego roku. Ukazał się ponownie Gunbuster w reedycji na trzech dyskach laserowych. Podobno cena tego produktu promocyjna!

\*\*\*\*



...dane studio Gainax, twórcy mię-  
...popularniejszej serii 1996 roku - Evan-  
...zwadzać na rynek reedycje swoich wszystkich  
...CD. Jak sama nazwa wskazuje, na płycie może-



© Gainax/Bandai Picture

...tym idzie możecie je  
...terze, oczywiście pod  
...graficzną i przekątną  
...liwość taką mają też  
...nuszają się oni jeszcze  
...Pierwszym tytułem  
...ny będzie osławiony  
...niesamowitego świa-  
...ny!). Znajdują się tam  
...płatane sekwencjami  
...łość opowiadającą o  
...pończyka, którego jedynym celem jest stać się Ota-  
...mu mogliście ujrzyć na pierwszym numerze Ka-  
...mi tytułami wypuszczanymi jako Video-CD.  
...o Nerae, Wings of Honeamise i Nadia.

\*\*\*\* Po wielkim sukce-  
...sie filmu X, grupy rysowni-  
...czek CLAMP'a (RG Veda - patrz  
...Kawaii 2), RINTARO podjęła się re-  
...alizacji własnej wersji mangi TEZU-  
...KI pt. Metropolis. Scenariusz do  
...filmu napisać ma nie kto inny jak  
...sam Katsuhiro OTOMO!!!



© Clamp/Project

...ultacje z  
...ak na stronie  
...Adres: k http://  
...to tytuł nowej serii,  
...z to historia o pierw-  
...prócz zajęć szkolnych.  
...pół temu towarzyszy w  
...pio, powstające jak  
...10 jenów (coś około  
...tu oraz ogromne  
...zajmuje się  
...Hitoshi

...ana  
...od oryginalnej  
...o Senkan Nadesico.  
...ku. \*\*\*\* We wrześniu  
...roduktu ma być

## \*\*\*\* 19 Anime Grand Prix

Dla wszystkich lubujących się w  
...statystykach i różnego rodzaju  
...rankingach podajemy spóźnione (ale  
...szczerze) wyniki 19 plebiscytu Anime Grand  
...Prix, dorocznie organizowanego przez  
...miesięcznik „Animage” w Japonii. Dane  
...pochodzą z czerwcowego numeru. Bez  
...zbędnych słów komentarza przechodzimy do  
...miesią.

### Kategoria główna: film roku 1996

- |                                |                     |
|--------------------------------|---------------------|
| 1. Evangelion                  | TV                  |
| 2. Slayers Next                | TV                  |
| 3. Kido senkan Nadesico        | TV                  |
| 4. Gundam - W                  | TV                  |
| 5. Sailor Moon Sailor Stars    | TV                  |
| 6. Tenku no Escaflowne         | TV                  |
| 7. Gundam - X                  | TV                  |
| 8. Saber Marionet J            | TV                  |
| 9. Ruroni Kenshin              | TV                  |
| 10. Bakuso kyodai Let & Go II  | TV                  |
| 11. Yusha shirei Daguon        | TV                  |
| 12. Kodomo no omocha           | TV                  |
| 13. You're Under Arrest        | TV                  |
| 14. Tenchi Muyo in love        | Film pełnometrażowy |
| 15. Saint Tail                 | TV                  |
| 16. Fushigi Yugi               | TV                  |
| 17. X                          | Film pełnometrażowy |
| 18. Detective Conan            | TV                  |
| 19. VS Knight Lamune & 40 Fire | TV                  |
| 20. Romeo no aoi sora          | TV                  |
| 21. Sailor Moon Super S        | TV                  |

\*\*\*\*

\*\*\*\*  
...Przed końcem roku powinna pokazać się w Japonii seria  
...televizyjna Vampire Princess Miyu. \*\*\*\* Zapowiadany film Chinese Ghost  
...Story pojawi się w Japonii dopiero w 1998 roku. Mimo to można było go już  
...zobaczyć na przedpremierowym pokazie pod koniec lipca podczas Festiwalu  
...Animacji w Seulu. \*\*\*\* W lipcu ukazała się OAV - Yusha Daguon. Była to seria  
...televizyjna opowiadająca przygody robotów Sunrise. Film ten jest kompilacją  
...najlepszych fragmentów serialu.

\*\*\*\*

Dział redagują: BANDMANKA & MR.GATO

\*\*\*\*  
...Koji MORIMOTO, realizator między innymi Memories i Franken's  
...Gear w Robot Carnival, pracuje obecnie nad swoim nowym filmem krótkometrażo-  
...wym, który nosić będzie tytuł Noiseman. Klimatami będzie on przypominał klip muzyczny Extra  
...Kena Ishii. Kolejnym jego telewizyjnym filmem, tym razem już długometrażowym, będzie Eikyu  
...kazoku (Wieczna rodzinka). Te dwie produkcje zapowiadane na 1998 rok stanowić mają zestawie-  
...nie animacji tradycyjnej z efektami cyfrowymi, w której to dziedzinie Morimoto jest  
...mistrzem.

\*\*\*\*





# Tenchi Muyo!

## on Earth. TV series

Seria telewizyjna składająca się z 26 odcinków, została wyprodukowana w 1995 przez Pioneer LDC, Inc. Kierownictwo nad gronem reżyserskim powierzono Hiroshi Negishi, postacie stworzył Hiroyuki Horuchi na podstawie designu Masakiego Kijashimae, a muzykę skomponował Seiko Nagaoka.

Rozbieżności serii telewizyjnej i OAV uwiadamiają się już w pierwszych odcinkach.

### Epizod 1: No Need For Discussions!

Rozpoczyna się monologiem Tenchiego wspominającego minione szalone i niesamowite dni, kiedy to na Ziemię przybyła Ryoko, podając się za funkcjonariusza Galaktycznej Policji oraz Mihoshi, którą w oczach Tenchiego oraz jego rodziny Ryoko przedstawiła jako kosmicznego pirata. Po szaleńczej gonitwie (Ryoko i Tenchi uciekają przed Mihoshi - piratem) wychodzi na jaw, iż w rzeczywistości jest inaczej. Role jakby się troszeczkę zmieniły. Teraz Tenchi w duecie z Michoshi rozpoczynają kolejną ucieczkę, tym razem przed prawdziwą piratką - Ryoko. Cała gonitwa kończy się próbą aresztowania Ryoko. Niestety, a może na szczęście, Michoshi, jako kierownik całego końcowego zamieszania, nie jest w stanie wyrecytować z pamięci formułki z odpowiednim paragrafem, wobec czego wyrok na Ryoko zostaje odroczone, a ona sama postanawia na siłę uszczęśliwić Tenchiego, pozostając w jego domu.

### Epizod 2: No Need For A Princess!

Rozpoczyna się skuteczną próbą wezwania pomocy przez Mihoshi (aż trudno w to uwierzyć). Według statystyk GP taki kontakt udaje się nawiązać raz na 200 lat.

I coś z tego wynikło? Oto na Ziemię przybywa najstarsza księżniczka Juraji Ayeka. Od niej to właśnie dowiadujemy się, iż spotkała się z Ryoko już wcześniej, bo i w dzieciństwie specjalnie za sobą nie przepadały. Odcinek kończy się walką pomiędzy Ryookim i Ryouuh (tutaj to Ayeka taranuje Ryoko), w której oba statki zostają zniszczone. W ten oto sposób przybywa kolejny sublokator w domu Tenchiego, a jego życie zmienia się nieodwracalnie.







### Epizod 3: No Need For Worries!

W tym odcinku na Ziemię przybywa Sasami, młodsza siostra Ayeki, aby zabrać ją na Jurai. Pamiętajcie dowcip z 2 odcinka OAV, który Ryoko zgotowała Tenchiemu - dotyczył narodzin Ryo-ohkiego? Tutaj cała afera ciągnie się przez ponad pół odcinka i jest znacznie zabawniejsza.

Pod koniec tego epizodu, kiedy wydaje się, że już nic nas nie może zaskoczyć, a wszyscy bohaterowie mają szansę pomyślnie wrócić do swych domów. Mihoshi prosi Ryoko, aby eskortowała ich w swym statku podczas powrotu na Jurai, ponieważ w pobliżu kręci się bardzo dużo kosmicznych piratów (tu jedynie wypada zacytować jedną z wypowiedzi Washuu - „Gdzie ona była, jak rozumiemy rozdawali?”).

Sasami z Ziemi zabiera na swój statek (zasilany niewyrośniętym drzewem mocy) marchewkę, przez co Ryohki - stary Ryoko i fanatyk marchewek - wpada na genialny pomysł błyskawicznego zbliżenia się do statku Sasami, by tę marchewkę otrzymać. Skutkiem tego nieprzemyślanego manewru jest czoło-

we zderzenie Ryo-ohkiego ze statkiem Sasami, co w konsekwencji kończy się przymusowym powrotem na Ziemię z „zaliczeniem” osławionego już Jeziorka.

### Epizod 4: No Need For Monsters!

Tutaj dowiadujemy się, że w jaskini za świątynią Masakich jest uwięziony od 700 lat goblin. Na samą myśl wszystkim zjeżył się włos na głowie. Wszystkim... no prawie, bo oczywiście Ryoko jest zawsze tam, gdzie coś się ciekawego dzieje. Zwiariowana piratka postanawia zbadać jaskinię, ale że się odrobinę boi, nie chce dokonać tego sama i szuka odpowiedniego kandydata na współtowarzysz wyprawy. Jak nie trudno zgadnąć, wybór pada na Tenchię, którego Ryoko porywa w drodze ze szkoły do domu i pęta paskiem za szyję, wprowadzając następnie jako pierwszego w głąb jaskini.

Wyprawa w otchłań ziemi jest także okazją dla Ryoko, aby nareszcie zostać z Tenchim sam na sam (Ach, te dziewczyny!), oczywiście Ayeka nie może do tego dopuścić, a ponieważ Ryohkiemu udało się zaciągnąć znaleziony tomister Tenchię do domu, postanawia go w dość brutalny sposób przeslu-

chać celem zdobycia od zupełnie niewinnego stworzonka informacji na temat pobytu Tenchię. Przerażony Ryo-ohki, nie chcąc zapłacić tego przesłuchania życiem, stara się jak może powiedzieć Ayecie wszystko, co wie. Niestety, jako że umie tylko miauczeć, nie udaje im się dojść do porozumienia. Na szczęście rozum zwycięża i cała gromadka domyśla się, iż Tenchię porwano do jaskini.

Odcinek kończy się uwolnieniem goblina, a raczej jednego z największych szalonych naukowców, czyli Washuu, której 700 lat temu inni uczeni nie mogli znieść, więc zamrozili ją w kryształ i wykluczyli z grona najwybitniejszych naukowców, skazując na tułaczkę gdzieś w przestworzach wszechświata.

Wiele osób oglądających serię telewizyjną Tenchi Muyo zauważyła, iż w tej edycji filmowej twórcy postawili na humor a nie na zgłębianie charakterów postaci, tak jak w serii OAV.

Azaka i Kamadaki



Tenchi Muyo © Masaki Kajishima/Pioneer LDC Inc./A.L.C.



Zapewne większość polskich Otaku wie, iż w Japonii filmy anime ukazują się nie tylko na kasetach wideo, ale również na laserdyskach. To oczywiste, ale jak to na prawdę z tymi laserdyskami jest nie wielu tak do końca wie. Postaram się więc w kilku słowach przedstawić parę informacji, które uważam na pewno się Państwu przydadzą.

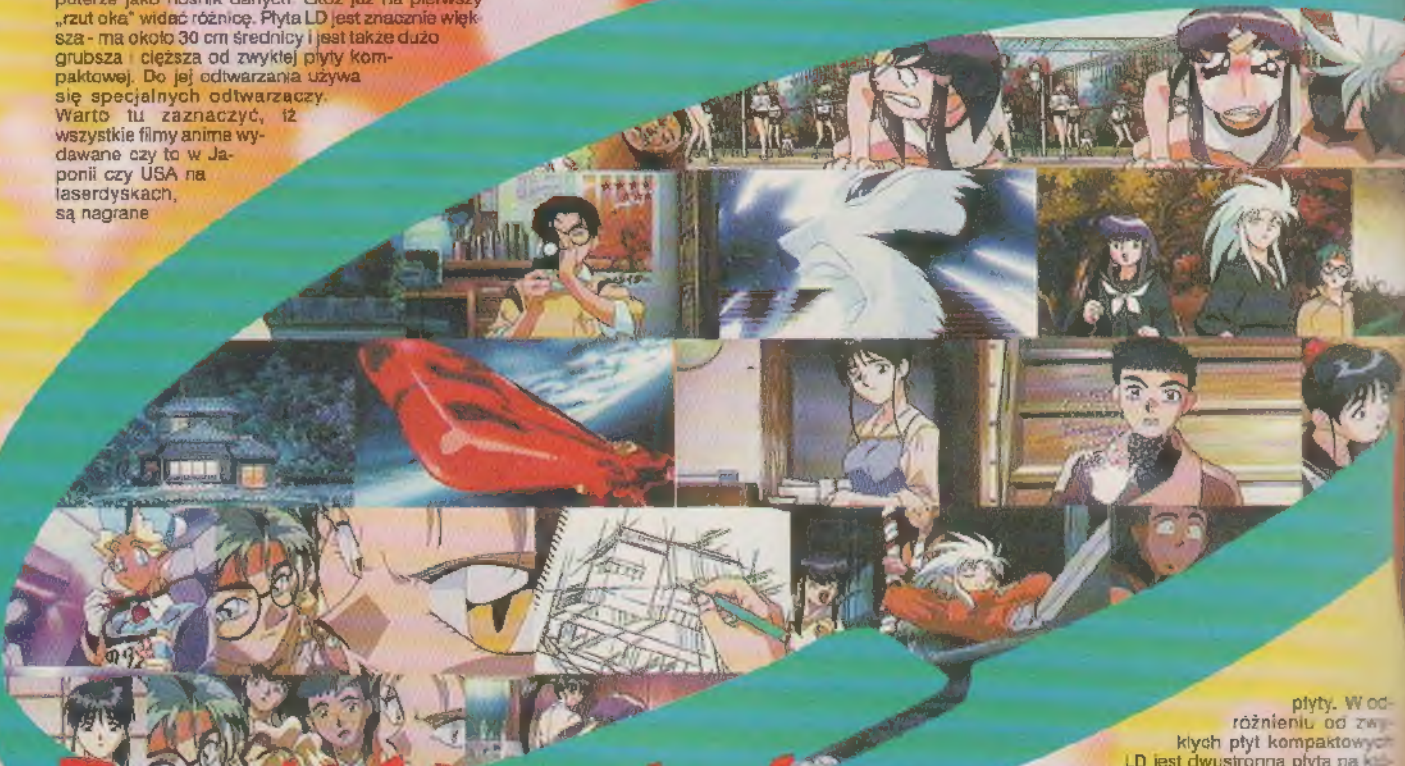
Korzystając z okazji kontynuowanej na łamach naszej gazety tematyki poświęconej filmom z serii „Tenchi Muyo”, chciałbym przedstawić najnowsze opracowanie filmu „Tenchi the Movie” czyli „Tenchi Muyo in Love” wydane właśnie w postaci laserdysku czyli płyty LD.

Płyta laserdyskowa, to płyta wizyjna na której w zależności od typu nagrane są sekwencje filmu, dźwięku i ścieżki z napisami. Nie będę zagłębiał się dzisiaj w tajniki związane z formatami zapisu, rodzajami laserdysków i ich rozmiarami, bo temat ten jest bardzo obszerny i może jeśli Państwo wykazą taką chęć, w przyszłości przyjrzymy się im uważniej, dziś natomiast skupię się na najpopularniejszym formacie na którym wydaje się najwięcej filmów anime.

Wielu ludzi zadaje mi pytanie czym różni się LD od popularnej płyty kompaktowej, znanej nam i stosowanej w codziennym użytku - czy to przy odsłuchiwaniu muzyki czy też używanej w komputerze jako nośnik danych. Otóż już na pierwszy „rzut oka” widać różnicę. Płyta LD jest znacznie większa - ma około 30 cm średnicy i jest także dużo grubsza - cięższa od zwykłej płyty kompaktowej. Do jej odtwarzania używa się specjalnych odtwarzaczy. Warto tu zaznaczyć, iż wszystkie filmy anime wydawane czy to w Japonii czy USA na laserdyskach, są nagrane

w formacie NTSC, a więc w systemie nie współpracującym ze standardem PAL stosowanym powszechnie w naszym kraju. Odtwarzacze LD pracujące w systemie NTSC dostępne są w Polsce, a ich ceny

uzależnione są od ich możliwości, najtańsze jednak wahają się w okolicach 2000 nowych złotych. Większość nowych telewizorów sprzedawanych w Polsce jest wielo systemowa i posiada możliwość pracy w NTSC, więc ze współpracą z odtwarzaczem LD nie ma większych problemów. Powróćmy jednak do samej



# Tenchi Muyo in Love

płyty. W odróżnieniu od zwykłych płyt kompaktowych LD jest dwustronną płytą na której z jednej strony mieści się około 30 minut filmu. Jak nie trudno zgadnąć taki film jak „Tenchi Muyo in Love” mieści się na dwóch płytach LD. Zapewne pada tutaj pytanie z Państwa strony, dotyczące tak niewygodnego czasu



zapełnienia płyty, które pociąga za sobą potrzebę odwracania jej co 30 minut, a więc średnio trzy razy podczas jednego filmu. W pewnym sensie producenci poradzi sobie z tym problemem tworząc czytniki LD mogące odczytywać płyty z obu stron z niewielką przerwą - z potrzebną na to, by oczko czytającego lasera przemieścić się w kierunku drugiej strony płyty. Niestety przy filmach dłuższych niż 60 minut zachodzi potrzeba wymiany płyty na drugą - z dalszą częścią filmu. Na tym jednak kończą się wady tego systemu i w obliczu wielu zalet jakie otrzymuje się w zamian, są one do zaakceptowania przez użytkownika. W odróżnieniu od zwykłej taśmy wideo LD pozwala na uzyskanie dużo większej, bo przecież, cyfrowej jakości obrazu i dźwięku. Dla osób które lubią oglądać film kilkakrotnie by lepiej zrozumieć jego treść lub dialogi, płyta LD jest praktycznie zbawieniem bowiem jest ona prawie niezniszczalna, a więc po dwudziestym, a nawet siódmym odtworzeniu nie traci się na jakości posiadanej kopii. Dla fanatyków STOP-klatki to również nieziemski wynalazek. Nie raz zapewne zwrócili Państwo uwagę na "szlachetne" prążki przemieszczające się wzdłuż ekranu po naciśnięciu "pauzy". Nieraz zapewne wielu z Was próbowało uchwycić konkretny fragment filmu, by dokładniej się jemu przyrzeć bo podczas normalnej emisji pojawia się on na ułamek sekundy. Przy odtwarzaniu LD można zatrzymać obraz w dowolnym miejscu i na dowolny okres czasu więc gdy Otaaku chce przeszkoczyć z ekranu na kartkę swego ulubionego bohatera może robić to spokojnie bez narażania wzroku na szwank. Dla uszu też



ani  
w jed-  
nym ani  
w drugim  
możemy swą  
wiedzę podprzeć  
„zbiorem” literek ukazujących  
się w danym języku za-  
wyczaj u dołu ekranu.

się coś znajdzie. Jakość dźwięku na LD to jakość popularnego CD więc zabawa jest w stereo i kolorze. Osobiście uwielbiam płyty nagrane w systemie „Multi Audio” bowiem posiadają one wspaniałą zaletę. Nagrany w takim układzie film posiada możliwość wyboru pomiędzy oryginalną ścieżką dźwiękową a dubbingową. Dzięki temu mamy dostęp do szerokiego spektrum wzrokowo-słuchowego w języku który jest dla nas najbardziej przyswajalnym. Oczywiście jeśli nie jesteśmy biegli

„Tenchi Muyo in Love” na LD jako jeden z niewielu ukazał się w najnowszym systemie dźwiękowym „Dolby Digital” opracowanym w układzie „THX” dla najnowszych przetworników „AC-3”, służących do uprzedzenia dźwięku, a stosowanych w systemach tak zwanego kina domowego „Dolby Surround - Pro Logic”. Muszę przyznać iż efekty dźwiękowe w filmie są niesamowite, a ostatnie sceny doprawdy aż przerażają. Kiedy oglądałem ten film na LD po raz pierwszy z odtwarzaczem podpiętym pod standardowy pięcio głośnikowy zestaw „Surround” a wokół mnie wieczorem panowała cisza i prawdziwa ciemność nie raz przyłapałem się na tym iż zwracałem głowę w kierunku z którego wydobywał się głos lub dźwięk. Kilukrotnie odruchowo odwracałem się za siebie by sprawdzić czy naprawdę tam jest ta osoba, która w danej chwili coś mówi. Całość filmu opracowano tak, by widz brał czynny udział w całej opowieści, jechał metrem, stał w kolejkach, przepychał się w tłumie i walczył ze złem, a kiedy na to przyszła pora rozplakał się zrewiny-  
miłami współczując kłótni z bohaterów palając przy tym nienawistnie ku innemu.

Dużym zaskoczeniem dla mnie był fakt iż w posiadanym przeze mnie wydaniu „Tenchi Muyo in Love” poza grubym i twardym tekturowym pudełkiem i dwoma płytami LD dodano dwie duże kolorowe wkładki, z których jedna przedstawia wszystkich bohaterów filmu wraz z odrębnym designem i oryginalnymi autografami seiyuu, a druga biografie Christophera Franka i historię realizacji filmu w wersji LD THX.

Piotr Rogóż

Tenchi Muyo in Love

Tenchi Muyo (c) Masaki Kajishima/A.I.C./Frontier LDC Inc. Wersja: LD





# MOL DIVER



**T**okio - XXI wiek. W jednym z podmiejskich domków, takich, jakich wiele w tej okolicy, mieszka sobie pewne rodzeństwo:

Hiroshi Ozora - najstarszy z trójki, ma 21 lat i pracuje w Departamencie Technologii megakorporacji ZIC. Jest bardzo pracowity (phi, też mi nowość) i niezwykle utalentowany (o, to już lepiej), jest również wynalazcą (kontynuuj, kontynuuj), a na dodatek udało mu się wynaleźć (taaaaaak?) - Mol Unit - superstrój, dzięki któremu każdy śmiertelnik może zmienić się w superbohatera - Kapitana Tokio! Eeeee, głupia nazwa? No tak... a co powiecie na Moldivera?... A zatem... może zamienić się w Moldivera! Superosobnika mogącego latać (jak Superman), skakać (jak Spiderman), atakować (jak Batman), śpiewać (jak... chyba przesadziłem), w każdym razie super pod każdym względem, tyle, że w ograniczonych ra-

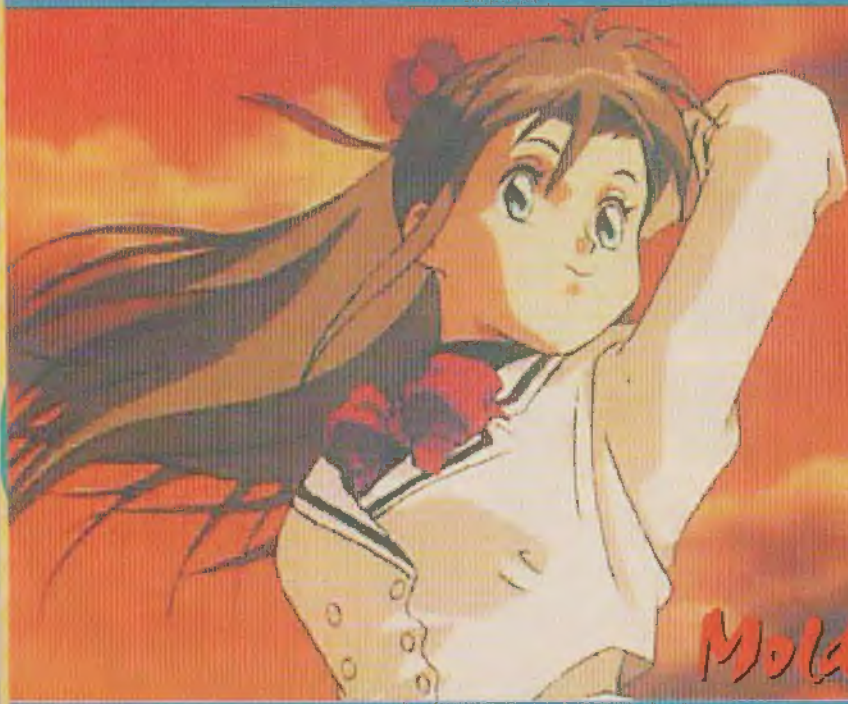
mach czasowych. Innymi słowy - co za dużo, to niezdrowo - jeśli imprezka potrwa za długo, kostium się wyłączy i przestaje być zabawnie. Ale dopóki działa, jest moldiverystycznie (powiedźcie to bardzo szybko pięć razy). Ach, jest jeszcze jeden szczegół - żeby się zmienić w moldivera, trzeba się... rozebrać (chi, chi), w przeciwnym razie nasze gustowne wdzianko zmieni się w prześcieradło zaatakowane przez wściekłego byka, krótko mówiąc - będzie w trzępach.

Mirai Ozora - lat 17, młoda i śliczna, młodsza siostra Hiroshi, zna się na modzie i chce zrobić karierę modelki. Jej problem jednak polega na tym, że jest zbyt nieśmiała. Animsuzu dodaje jej superstrój moldivera, który za jej udziałem przekształca się w wersję damską, hmm - niczego sobie. Jego działanie nie różni się ni-

czym od wersji podstawowej (umięśnionego superfaceta), tyle, że lepiej wygląda (no cóż, mówię za siebie). W każdym razie Mirai jest po uszy zakochana w...

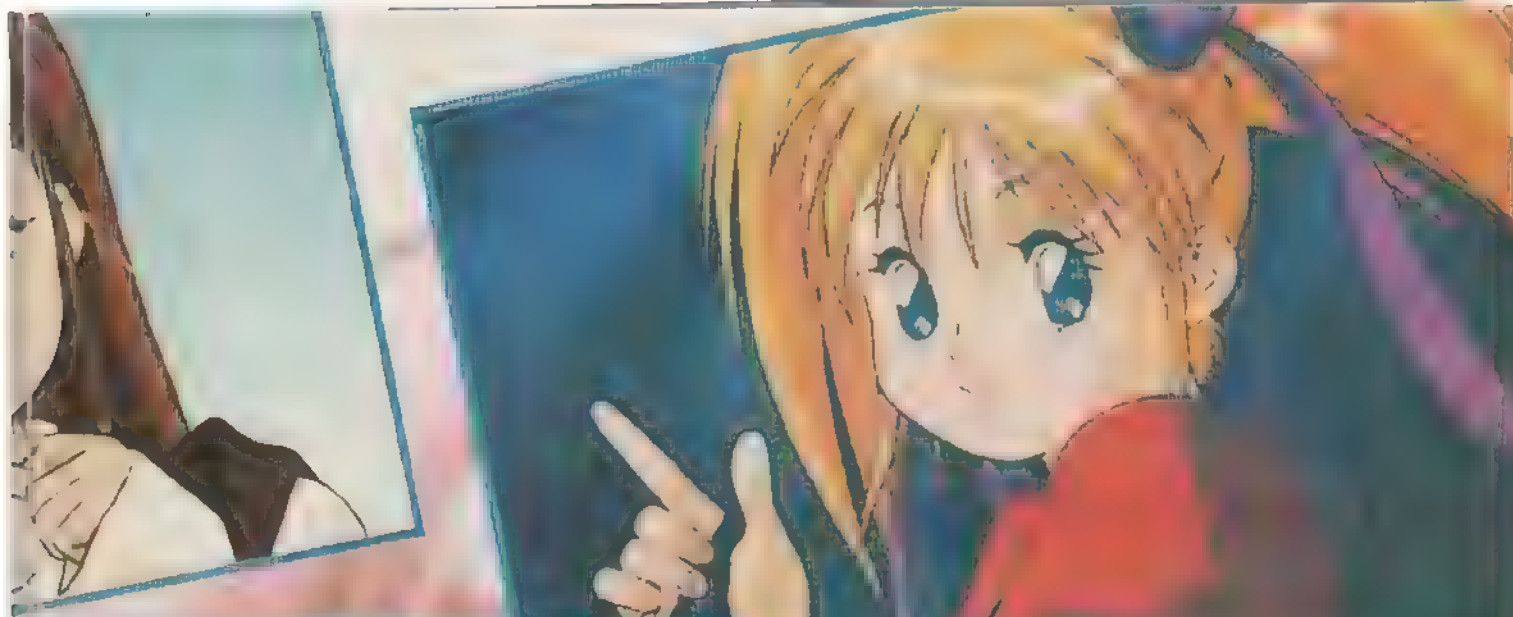
Kaoru Masaki - szkolny kolega Hiroshi, razem studiowali u profesora Amagi (o nim za chwilę). Kaoru oprócz tego, że jest wysportowany i przystojny (tak przynajmniej uważa Mirai), to na dodatek pracuje w NASA i bierze udział w pracach nad projektem lotu poza układ słoneczny. Być może będzie pierwszym człowiekiem, który go opuści. Niestety (?) nie podziela uczuć Mirai.

Nozomu Ozora - najmłod-



Moldiver





pomocnicie ubranych w superstroje bojowe oraz stado robotów, są w stanie obrócić w gruzy pół miasta (drugą połowę zalewają nasze superrodzeństwo), tylko po to, aby zdobyć np. zażytkowy samochód formuły pierwszej - szalone? No pewnie! A jakież miałyby być wróg w rasowej opowieści o wspaniałych bohaterach i złych facetach?

Film ten w zamysle twórcy miał być parodią właśnie tego typu historii, gdzie dobro i zło jasno jest określone, zły jest niegrzeczny i szalony, natomiast dobry jest szlachetny i wspaniały. Taki był zamysł i w zasadzie cel został osiągnięty, mówię w zasadzie, gdyż m m o to, że nie dopatrzyłem się w tym fil-

me. Oko bardziej doświadczonego otakusa może się zawieść (lub nawet zawieść z rozpaczy), gdyż mimo, że w filmie akcja pozornie pędzi jak szalona, to robi to sama, bez udziału widza, a szkoda - mogło być bardzo zabawnie, bo pomysły jest w sumie dobry, tyle, że nie wykorzystany. A zatem pozostaje zadać pytanie - czy warto obejrzeć ten film? Czy warto zainwestować, spore jakby nie było pieniądze, w serię trzech kaset?... Najlepiej, jeśli na to pytanie każdy odpowie sobie sam, a niestety muszę wysiąść na tym przystanku. Do widzenia Państwu

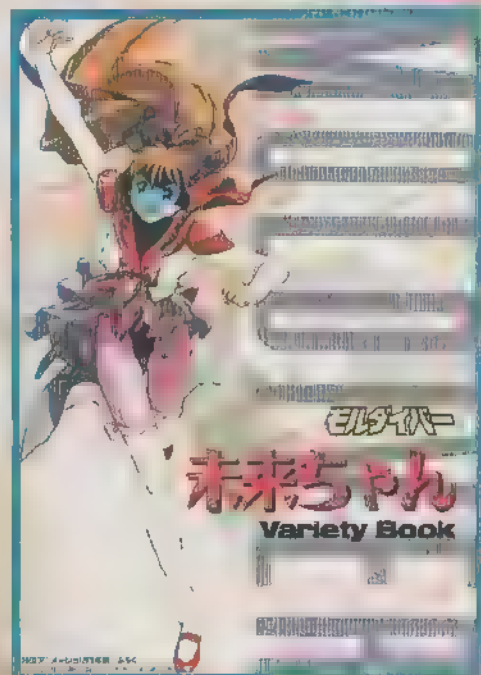
Mr Jedi

Produkcja: AIG, Oniro, Pioneer 1993  
Dystrybucja: Pioneer LDCE  
Dystrybucja w Polsce: Planet Manga  
Pomysł, Reżyseria, Chara design: Hiroyuki Kitazume  
Dozwolone: PG


szy z ferajny, lat 12. Wiadomo jak to bywa z młodszym bratem - czasami jest dokuczliwy, ale za to inteligentny, dlatego gdy w akcji pojawia się trzeci Moldiver nieco mniejszy od dwóch pozostałych wiadomo już kto za tym stoi. Trójka moldiverów w akcji, to potrójna skuteczność, potrójne zniszczenia i potrójne problemy dla profesora Amagi

Profesor Amagi - alias doktor Machinegal, oprowadzany przez mamę, żądny posiadania wszystkich zdobyczy ludzkiej techniki. Bez względu, dwulicowy i wredny jak stado diabłów. On, jego sześć niezwykle atrakcyjnych

mle jakichś rażących błędów (pomijając oczywiście uproszczenia, które w tego typu opowieściach są rzeczą standardową), to nie znalazłem w nim tego „czegoś”, co potrafi opowiadać i wciągnąć widza bez reszty, nie pozwalając mu oderwać wzroku od ekranu ani na chwilę. Po twórcy, który swego czasu pracował nad legendarnym już Gundamem, można się było spodziewać czegoś więcej, niestety widocznie wziął na swoje barki zbyt duży ciężar - prace nad fabułą, reżyserię i chara-design. Film ten może przypaść do gustu osobie, która kocha mangę ponad wszystko, ale nie miała jeszcze okazji obejrzeć porządnego ani-







Oto kolejna, choć nienajnowsza już historia wielkiego robota. Tym razem mamy do czynienia nie tyle z dzielnym pilotem „Białego Giganta”, co raczej z bohaterem zbiorowym Dangaioh to najbardziej potężna broń we Wszechświecie. Protwany przez załogę zwaną Dangaioh Team (bądź Dangaio w zależności od tłumaczenia), walczy z siłami ciemności utożsamianymi z kapitanem Garimos, który wraz ze swoją okrutną armią (okładającą się przede wszystkim z postaciami o wąskich oczach lub w ogóle bez) i licznymi zdrajcami, gromi tych dobrych. Ambicje Garimosa są ogromne, a plan prosty - zawiadnąć wszystkim. Przeszkadzają mu w tym nasi bohaterowie w ciągu trzech części OAV. Jedną z nich, tą z którą się zetknąłem, rozpoczyna rozbudowany prolog, a kontynuują dwa autonomiczne odcinki. Sam pomysł prologu wydaje się trafiony, gdyż w prosty sposób może przedstawić postacie i nawiązać sytuację, w której znajdują się widz. W prosty... Takie z pewnością było założenie autora filmu (reżysera - Toshihiro Hirano, będącego jednocześnie reżyserem i charadesignerem), niestety mnogość wybuchów i nadmiar informacji wywołują lekką dezorientację, ale co tam... PLAY

#### PROLOG


Obiekt. Mia Alles. Płeć: humanoid żeński. Wiek: 19 lat ziemskich. Poziom Mocy: wysoki. Cecha wspomagająca: współczucie.

Obiekt. Rol Kulan. Płeć: humanoid męski. Wiek: 20 lat ziemskich. Poziom Mocy: konwertowany z ruchu fizycznego. Cecha wspomagająca: pewność siebie, szczęście.


Obiekt. Ranba Nom. Płeć: humanoid żeński. Wiek: 14 lat ziemskich. Poziom Mocy: bardzo wysoki. Cecha wspomagająca: obiektywność.

Obiekt. Pai Thunder. Płeć: humanoid żeński. Wiek: 23 lata ziemskie. Poziom Mocy: niski. Cecha wspomagająca: agresja.

PAUSE. W taki właśnie sposób, słowami lektora przedstawiony zostaje cały Team. Następnie dowiadujemy się kim jest Garimos (nikt ciekawy) Dr Tarsan. Doktor jest niewątpliwie postacią istotną dla całej historii. To właśnie on stworzył Dangaioh. Najpierw skompletował drużynę (nie „A”), złożoną z osób wykazujących się anormalną potencją (nie, nie, nie) Mocy. Cała drużyna cierpi na chwilowy zanik pa-



mięci. Kolejne odcinki odkrywają każdego z bohaterów i w zasadzie na czas tego jednego odcinka staje się on postacią, wokół której wszystko się kręci. PLAY. Pierwszy odcinek rozpoczyna narada czarnych charakterów, planujących to co zwykłe. Następnie podziwiamy ośniedziałe lasy planety, na której ukrywa się Dangaioh Team i Dr Tarsan. Kolejna scena jest widowiskowym treningiem drużyny, rozprawiającej się z oddziałem robotów. Tak kończy się ekspozycja. Pierwszy zwrot akcji następuje w czasie spaceru naszych bohaterów po lesie. Zostają oni zaatakowani przez dziwny, uzbrojony trójeść. Podczas walki okazuje się, że napastnikami dowodzi Shazara. Poza tym postać bynajmniej niejednoznaczna. Za wszelką cenę chce ona zgładzić drużynę, a przede wszystkim Ranbę, którą tytułuje „księżniczką”. Cały odcinek kręci się więc wokół Ranby. Przypomina ona sobie ze faktycz-

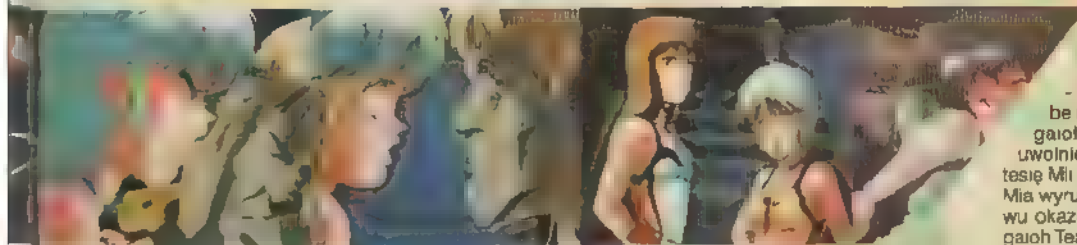


nie jest córką władcy, mestety już nie istniejącej planety, z której pochodzi również Shazara. Mało tego Shazara była bliską przyjaciółką pary królewskiej, i opłakującą Ranbę, jednak teraz waży po stronie Kapitana Garimosa. Ranba twierdzi, że mógł Shazara zostać wyprany przez Kapitana i dlatego zeszła na „złą drogę”. Reszta drużyny nie podziela tego zdania, dlatego Ranba sama wyrusza na poszukiwanie dawnej przyjaciółki. Wtedy cała sprawa się komplikuje. PAUSE. Odcinek ciekawy, choć łatwy do rozgryzienia przed zakończeniem. Rozbudowane sceny walk bardzo efektowna scena pojedynku w lesie. Można rozpoznać można po astatycznym smętnym w wykonaniu gwiazdy Kapitana Garimosa. Drugi odcinek, noszący tytuł Planet Latesia,

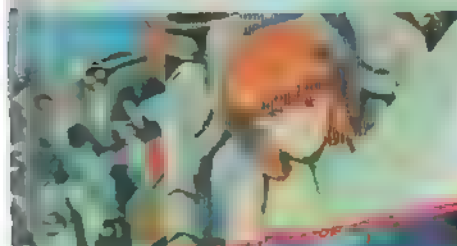
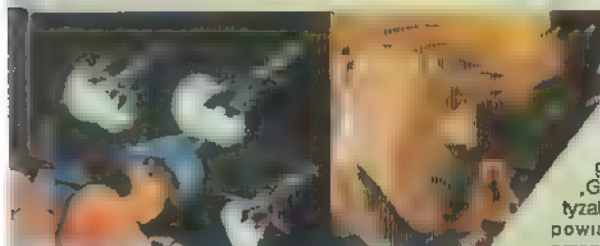




schwyty  
przez wro  
gich pilotów  
W korytarzu isy-  
chać kroki cyborga  
Kiedy wydaje  
się iż nadchodzi zba-  
wienie dla Rolla, cyborg  
rozpada się i z jego twa-  
ry wylania się ludzka twarz.  
W tym czasie w bazie trwa  
ochrztań Mil Wszyscy, łącznie  
z Doktorem, mają do niej preten-  
sje. Jej jest przykro, Doktor obja-  
śnia co prawdopodobnie dzieje się  
z Rollem i w zasadzie się nie myli. Do-  
brym cyborgiem okazuje się być Gil Barg  
- największy wróg Dangaioh. Cały plan re-  
beiantów bierze w łeb, Gil szantazuje Dan-  
gaioh zabiciem Rolla. Jedynym warunkiem  
uwolnienia Rolla jest samotne przybycie na La-  
tesię Mil Alles (Gil Barg odkrywa swoją słabość?).  
Mia wyrusza. Jak nie trudno się domyślić, Gil zno-  
wu okazuje się zdrajcą i wzięty już dwójkę z Dan-  
gaioh Team. Na pomoc uwięzionym rusza odsiecz,  
składająca się z Doktora Tarsana i pozostałej dwój-  
ki Dangaioh. Na Latesii sprawy przyjęły już naj-  
gorszy obrót. Nadzieje widzów na ewentualne  
uczucie, jakim Gil Barg mógłby darzyć Mię, gasną.  
On jest największym sadystą i wyczynia z nią  
rzeczy porównywalne jedynie z tym, co robił im-  
perator ze Skywalkerem. Wtedy w związonym  
Rolu budzi się istny demon, a odsiecz jest już tuż.  
STOP. Jak widać drugi odcinek jest o wiele bar-  
dziej rozbudowany od pierwszego (na całe szczę-  
ście). Jednak dość o fabule, wszak schematami  
nie warto zwracać sobie głowy. Przejdźmy do pla-  
tycznej strony filmu. Design postaci, mimo że bar-  
dzo klasyczny, cieszy oko. ładne buzie, duże oczy  
(u pozytywnych bohaterów) i fenomenalnie mię-  
kki cięci. Charadesigner - Toshihiro Hirano okazuje  
się wręcz mistrzem bryli. Sama kreska, czyli kon-  
tury, jest tam bardzo miękka i gruba (zwłaszcza ele-  
menty twarzy). Bardzo to przyjemne dla widza. Co  
do reszty, to potwory i roboty są w zasadzie śred-  
nie, czasem nawet groteskowe, ale to już nie au-  
torstwo Hirano. Widać, iż kto projektował ktoś  
zupełnie odmienny gustem, jak i talentem. .  
Dźwięk.. Tekst w angielskiej, dubbingowanej wer-  
sji, zrozumiały. Nie zagłusza go nawet masa wy-  
buchów i zgrzytów. Muzyczka nie rzuca się  
specjalnie w uszy. Jednym zdaniem - filmik nie-  
najgenialniejszy, choć z pewnością wart polecenia  
i obejrzenia. EJECT



betruje się na  
jedyną, nie-  
skier „półstę-  
w drużynie - Rollu  
Kulanie. Jak w każ-  
dym porządnym pań-  
stwie tak i w Dangaioh  
mamy do czynienia z pa-  
triarchatem, zatem to wła-  
śnie Ku an steruje całym  
Dangaioh, wypowiadając kolej-  
ne hasła oznaczające możliwe  
taktyki walki i rodzaje broni używa-  
nej przez roboty. Latesia, to planeta,  
na której nierówną walkę z Garimosem  
prowadzą liczne oddziały rebeliantów. Fa-  
bula rozpoczyna się zniszczeniem jedno-  
go z rebelianckich pojazdów przez  
„Garimosewego” robota. W zabiciu kilku pa-  
rtyzantów przeszkadza olbrzymowi Dangaioh wy-  
powiadając równą walkę. Dangaioh walkę  
przegrywa, ale nie zostaje zniszczony, zresztą to  
charakterystyczne. Kiedy wydaje się, że Dan-  
gaioh jest już kupą złomu, jeden z pilotów spręga się  
w monologu wewnętrzny i przywołując dziwną  
energię sprawia, iż robot staje na nogi, jak gdyby  
nic się nie stało. Gdy przeciwnik Dangaioh przy-  
pomina Rollowi kim był, a był kiedyś członkiem  
ruchu oporu na Latesii, ten (Roll) próbuje odna-  
leść dawnych comrades. Gdy na  
nich trafia zostaje oskarżony o  
zdradę, której rzekomo dopuścił  
się przed laty. Jednak Ku an ni-  
czego takiego nie pamięta. Wje-  
go obronie staje Dila  
(chyba „ego była”)  
i cyborg o trudnym  
do zrozumienia imie-  
niu. Dzięki tej dwój-  
ce Rol dołącza do  
rebeliantów. Przez  
domofon informuje  
Mię o swojej decyzji.  
Rebelianci przygoto-  
wują się do infiltracji  
bazy Kapitana Gari-  
mosa. Tam czeka ich  
niemiła niespodzian-  
ka. Dwaj dawni przy-  
jaciół Rolla giną,  
a sam Kulanie staje



betruje się na  
jedyną, nie-  
skier „półstę-  
w drużynie - Rollu  
Kulanie. Jak w każ-  
dym porządnym pań-  
stwie tak i w Dangaioh  
mamy do czynienia z pa-  
triarchatem, zatem to wła-  
śnie Ku an steruje całym  
Dangaioh, wypowiadając kolej-  
ne hasła oznaczające możliwe  
taktyki walki i rodzaje broni używa-  
nej przez roboty. Latesia, to planeta,  
na której nierówną walkę z Garimosem  
prowadzą liczne oddziały rebeliantów. Fa-  
bula rozpoczyna się zniszczeniem jedno-  
go z rebelianckich pojazdów przez  
„Garimosewego” robota. W zabiciu kilku pa-  
rtyzantów przeszkadza olbrzymowi Dangaioh wy-  
powiadając równą walkę. Dangaioh walkę  
przegrywa, ale nie zostaje zniszczony, zresztą to  
charakterystyczne. Kiedy wydaje się, że Dan-  
gaioh jest już kupą złomu, jeden z pilotów spręga się  
w monologu wewnętrzny i przywołując dziwną  
energię sprawia, iż robot staje na nogi, jak gdyby  
nic się nie stało. Gdy przeciwnik Dangaioh przy-  
pomina Rollowi kim był, a był kiedyś członkiem  
ruchu oporu na Latesii, ten (Roll) próbuje odna-  
leść dawnych comrades. Gdy na  
nich trafia zostaje oskarżony o  
zdradę, której rzekomo dopuścił  
się przed laty. Jednak Ku an ni-  
czego takiego nie pamięta. Wje-  
go obronie staje Dila  
(chyba „ego była”)  
i cyborg o trudnym  
do zrozumienia imie-  
niu. Dzięki tej dwój-  
ce Rol dołącza do  
rebeliantów. Przez  
domofon informuje  
Mię o swojej decyzji.  
Rebelianci przygoto-  
wują się do infiltracji  
bazy Kapitana Gari-  
mosa. Tam czeka ich  
niemiła niespodzian-  
ka. Dwaj dawni przy-  
jaciół Rolla giną,  
a sam Kulanie staje



Bartek Kędziński

DANGAIOH US Release by Manga Entertainment (subtitled)  
UK Release by Manga Video (dubbing) Character design: To-  
shihiro Hirano Wydawca: Manga Video Format: GAV





**G**dzieś tam, na jednym z tysięcy placów zabaw, bawi się dwójka dzieci. Oboje biegają wokół porzucanych zabawek, śmieją się i krzyczą radośnie. Cały świat w tej niepowtarzalnej chwili zawęża się do tego jednego jedynego miejsca i czasu, pozostawiając w cieniu wszystko, oprócz niepochwanej radości i tego jedynego wspaniałego momentu. Wspomnienie to jest jak cień - ostry i wyraźny, gdy promienie z bezchmurnego nieba omiatają cały świat, lecz błędący z każdą chwilą, aż do zachodu słońca - całkowitego

zniknięcia. Całe to wrażenie niebawem uleci z pamięci wraz z pojazdem flagowym Księżniczki Obcych

Ta parka dzieci to chłopiec i dziewczynka. On ma na imię Ataru i za kilkanaście lat przypadkiem stawi czoła całej masie zwaniowanych kosmitów oraz pięknych dziewcząt. Natomiast ona zwie się Elle i jest księżniczką pochodzącą z krańców najdalszej Galaktyki. Hmm, w zasadzie nic nadzwyczajnego, w końcu księżniczka może sobie wybrać dowolne miejsce do zabawy, więc dlaczego akurat nie plac zabaw na planecie Ziemia? No tak, ale nagle i nieoczekiwanie pojawił się problem, gdyż pechowa natura Ataru dała o sobie znać tym razem. Podczas radosnych piosenek nasz przyszły bohater i podrywacz, przypadkiem nadepnął na cień swojej partnerki zabaw, co jak się wiele lat później, okazało, zaowocowało całą serią szalonych i niebezpiecznych zda-

rzeń. Na planecie Elle istnieje bowiem taki zwyczaj, że gdy chłopak nadepnie na cień dziewczyny, musi się z nią ożenić. No proszę i nagle się okazuje, że Ataru, wpłatał się w kosmiczną aferę o wiele wcześniej, zanim poznał elektryzującą i poważną Lumi i co ma teraz nasz nieszczęśnik począć?

Jedenaście lat później.

Tego można się było spodziewać - Ataru o niczym nie wie, bo zwyczajnie o wszystkim zapomniał (pamięć ma w sumie dobrą, tylko trochę krótką) i jedynym jego problemem w tej chwili jest ucieczka przed gotowym na wszystko klubem miłośników Lumi! Szkolna wieża zegarowa natomiast stała się milczącym świadkiem wymyślnych praktyk sadyistycznych na osobie naszego bohatera. Powód? - Tajemnicze zaproszenie na ślub od jeszcze bardziej tajemniczej Elle, która rozsyła je po całej rodzinie i znajomych Ataru! Tego miłośnicy pięknej Lumi nie mogą mu wybaczyć i czym prędzej postanowili dać nauczkę obrzydliwemu bigamwiście. Teraz już nawet sama Lumi nie pomoże naszemu wyjątkowemu o pomoc podrywaczowi, gdyż wiadomość dotarła także do niej (Strzeżcie się wyprowadzonej z równowagi... Lumianki!) Do tego dochodzi jeszcze tajemniczy szpieg, zazdrośna i mściwa rodzinna oraz posłańcy z pewnej planety, krótko mówiąc - Ataru znalazł się w potrzasku po raz wtóry...

Jeśli myślicie, że Ataru ma kłopoty to grubo się mylicie, gdyż to dopiero niewinny ich początek. Gdy nasz bohater obrywa kolejne razy, na zmianę od kumpili i Lumi (tak dla urozmańcenia), obok ląduje potężny statek kosmiczny wraz z komitetem powitalnym. Ataru długo się nie zastanawiając, rusza tam, gdzie jak sądzi, otrzyma ratunek przed żądnymi zemsty ziomkami i... wpada w nowe tarapaty. Teraz nie ma już wyjścia, został zidentyfikowany



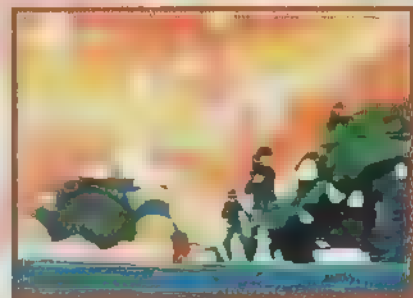
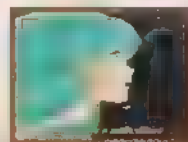
# Urusei Yatsura - Only You

I zmuszony do wyrażenia zgody na ślub ze swoją kosmiczną partnerką. Przy okazji otrzymuje w prezencie osłonę energetyczną, dzięki której może nareszcie czuć się bezpiecznie w objęciach Lum i w towarzystwie swoich koleś. Ale nieszczęście przyjdzie mu za tę ochronę zapłacić opuszczeniem na zawsze Ziemi i swojej zielonowłosej ukochanej, której miłości nie docenił aż do tej chwili. . w której jest już za późno. Rozpoczyna się więc pościg, porwany Ataru oraz goście weselni mkną ku planecie Elie, natomiast rodzice naszego bohatera Lum, oraz cała rasa Onich próbuje odbić ukochanego córki swojego władcy. Rozpętuje się kosmiczna awantura, której zaskakujący i dramatyczny finał rozegra się na planecie Elie...

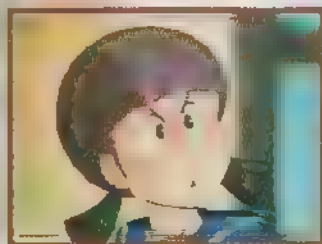
Urusei Yatsura - Only You - oprócz tego, że jest pierwszym OAV z serii o przygodach Ataru i Lum, to jest również pierwszym OAV jaki kiedykolwiek powstał. Film ten jest również szczególnie z jeszcze jednego powodu, uważa miłośnicy twórczości Mamoru Oshii, w tym filmie wyraźnie widać rękę „mistrza nastroju”, który oprócz tego, że współtworzył opowiadanie, na podstawie którego powstał później scenariusz do tego filmu, to również zajął się jego reżyserią. Z jakim skutkiem? Hmm, Mamoru Oshi należy do tych ludzi, którzy swoją niezwykle silną osobowością bardzo znacznie wpływają na kształt wszystkich rzeczy, nad którymi pracują. Chcę przez to powiedzieć, że nawet gdybym nie wiedział, że przy tworzeniu tego filmu „maczał palce” Oshii, byłbym w stanie się tego domyślić, mimo iż ta wczesna produkcja nie zawiera jeszcze wszystkich, tak charakterystycznych, elementów dla twórczości tego wielkiego reżysera. A jeśli nawet, to są one jeszcze jakby „ułożone”, ukryte. Mimo wszystko spajają całą fabułę i nadają jej jedynego w swoim rodzaju kolorytu. Urusei Yatsura jest zabawną opowieścią i słynie ze swych

zwaripowanych dowcipów sytuacyjnych i słownych w interpretacji Oshii w zasadzie nie traci nic na swojej zabawności, chociaż w niektórych momentach staje się zbyt refleksyjna. Pojawiają się „powolne” sceny, w których widoczne są zabiegi reżysera, mające na celu podniesienie wymowy każdej z nich. Szczególnie powiem, że o ile nie mam zastrzeżeń do twórczości Mamoru Oshii, to w UY jego „interpretacja rzeczywistości” jakoś niespecjalnie wydała mi się „strawna”. UY to lekka w odbiorze komedia szkolno-erotyczna - jak to ktoś kiedyś określił, a Mamoru Oshi ma zbyt poważne podejście do życia, aby móc oddać w pełni lekki klimat tak charakterystyczny dla UY. No dobrze, ale w takim razie, czy film jest kiepski? W żadnym wypadku, nie. Warto go obejrzeć z wielu powodów, ot chociażby dlatego, aby poznać skomplikowane i zabawne perypetie przesympatycznych bohaterów, którzy stworzeni zostali przez równie sympatyczną Rumiko Takahashi - gwiazdę humoru w czysto japońskim wydaniu.

Urusei Yatsura - Only You Urusei Yatsura (c) Kitty Films. Translation, Subtitling & Dubbing (c) AnimEigo  
Autor: Rumiko Takahashi  
Pomyśl reżyseria: Mamoru Oshi  
Scenariusz: Komparu Tomoko



Mr Jedi





# Chłopaki z kaloszami

o kucy, czyli - jak to się robi

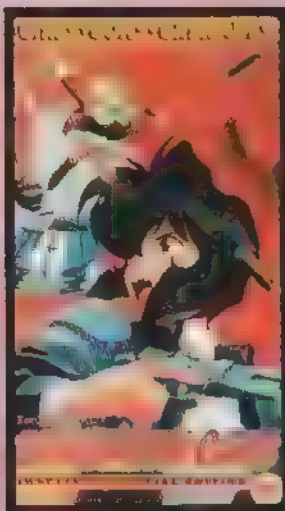




**M**łośnicy twórczości Kenichi Sonody zapewne wiedzą, po czym można rozpoznać jego prace. Film, czy też komiks, sygnowany przez nazwisko tego twórcy to dopracowana do perfekcji grafika, będąca praktycznie fotograficzną kopią rzeczywistości. Ulice, budynki, pojazdy, broń, przedmioty codziennego użytku, wszystko to wykonane jest tak dokładnie, że aż dzw biere, że komuś chciało się włożyć w to tyle pracy. A jednak chciało, a efekt? Wystarczy popatrzeć, słowa są zbędne. Jeśli dołożymy do tego kawał panienki, szybką akcję, dobrą muzykę i nieskomplikowany scenariusz, otrzymamy wymienioną mieszaninę na sobotni wieczór - *Gunsmith Cats*. Ale po kolei. Zanim przecież powstało to anime, trzeba było włożyć sporo wysiłku, aby otrzymać tak dobry efekt końcowy. Na jednej z kaset z OAVem został umieszczony w ramach bonusu film dokumentalny, częściowo przybliżający przygotowania i prace nad tym filmem. Mówię częściowo, gdyż po pierwsze nie sposób oddać całego ogromu wysiłku, jaki włożono w realizację tego przedsięwzięcia. Po drugie natomiast, jak już wspomniałem, film jest rodzajem bonusu dodanym do serii OAV i daleko mu do rzetelnego dokumentu, pokazującego bardzo szczegółowo cały proces twórczy. Większość materiału pochodzi

z przed, lub po wykonaniu pracy i nie wnosi do sprawy zbyt wiele nowego. Niemniej warto go obejrzeć chociażby jako ciekawostkę, przecież nie każdy ma okazję widzieć wywiad (krótki, bo krótki, ale zawsze to już coś) z seiyuu, czy też samym Kenichi Sonodą. Ponadto, będziemy mieli okazję zobaczyć kilka miejsc, w których rozgrywa się akcja filmu. Szczepnie mówiąc, dopiero po ich ujrzaniu zdalem sobie sprawę, jak poważnie twórcy podszli do swojego dzieła. Przerysowywanie detali deski rozdzielczej samochodu, broni (każda śrubka jest na swoim miejscu!), że już nie wspomnę np. o brudach na dloni, wszystko to jest efektem szczegółowych przygotowań. Na filmie zobaczymy szkice przedmiotów, wstępne projekty postaci, materiały nakręcone podczas pobytu ekipy w Szikago. Dowiemy się, jak zdobywano materiały, jak z nich korzystano (broni używano, a jakże! Przecież trzeba sprawdzić, jak zachowuje się papierowa tarcza trafiona kulą z pistoletu!) O swojej pracy wypowiedzą się seiyuu, reżyser oraz twórca serialu i mangi. Przy okazji usłyszymy kilka ciekawostek, ujrzemy kilka miejsc dostępnych tylko dla twórców i w końcu z prawdziwą przyjemnością przystąpimy do oglądania efektu końcowego, który potrafi zadziwić nawet kompletnych laików w dziedzinie mangi. I o to właśnie chodzi

Mr Jedi



*Gunsmith Cats* - część zerowa  
Wydawca: A.D. Vision  
Autor: Kenichi Sonoda  
Dystrybucja w Polsce: Planet Manga



**A** wszystko zaczęło się tak niewinnie. W 1792 roku pewna niewiasta postanowiła dać upust swojej frustracji i zaprotestować przeciwko obowiązującemu systemowi stosunków społecznych. W efekcie powstała książeczka „Vindication of the Right of Woman” („Obrona Praw Kobiety”), która to zawierała w sobie teoretyczne podstawy feminizmu. Kobiety - wiecznie protestujące, perorujące o socjaliźmie i kastracji, to już normalny widok w naszym stuleciu. Doszło nawet do tego, że zaczęły dominować w branżach, które dotychczas prawdziwi macho uważali za swoją działość. Zaczęły prowadzić sklep z bronią, zakład rusznikarski i tropić przestępców jako łowczyńie na gródl

ale cholera wie o co im chodziło), to muszę Wam przyznać, że wyszła z tego całkiem zgrabna historyjka. Tak zgrabna, jak uda playmate giri z rozkładówki wrzesniowego „Playboya” (Uchchch...) Jeśli mnie pamięć (nadwyrężona litrami burbona z wodą) nie myli, to pierwsza część nosi tytuł: „Neutral Zone”. Dziewczyny łapią jakiegoś leszcza, który był jednak wystawiony na wabia. Gość wychodzi więc z powrotem na wolność, a „kociaki” zmuszone

mnie długie psanie, więc powiem Wam, że warty zobaczenia jest końcowy pościg samochodowy, kiedy to zabójczyni o wschodnim rodowodzie (chyba z Rosji), porywa „Małenką” Hopkins. Szybko skoczyłem więc „Big Footem” (Jeep CJ-7) po kolejną

# GUNSMITH CATS

W tym momencie ród samczy poczuł się zagrożony, a Jerry Stuhr w ostatnim geście rozpaczliwie zakrzyknął: „KOBIETA MNIE BLUJE!” i rozdarł koszulę niczym Rejtan. Słowem, świat stanął na głowie!

Trwałym dowodem tej tezy jest trzyczęściowa seria o bardzo mylnym tytule - „Gunsmith Cats”. Nie wiem czego miał dotyczyć ten tytuł, ale założę się o swoją kolekcję jelenich poroży, że autorzy nie mieli na myśli tych dwóch babeczek prowadzących sklep z bronią. Ta wyższa „ozamula” to Rally Vincent. Podobno jest łowcą nagród i ekspertem od uzbrojenia, ale kto by tam wierzył kobietom. Kiedyś proponowałem jej przejażdżkę swoim Jeepem Wranglerem, ale powiedziała mi, że woli do towarzystwa swój pistolet CZ 75. Niech jej będzie. Nie wie co traci... Ta małenka blondynka to May Hopkins. Jej ulubionymi zabawkami są granaty, ale pewnie tylko wypycha sobie nim biustonosz, che che... W 1995 roku pojawiło się w Chicago paru Japończyków. Pokreślił się tu i ówdzie, kupił trochę polskiej kiełbasy i porobił parę fotek Vincent i Hopkins chyba coś nazmyślały, bo jak później oglądałem te trzy odcinki „Gunsmith Cats” (wspominali coś o jakimś OAV,

są podjąć współpracę z ATF, czyli służbami specjalnymi od nielegalnej broni, fajek i czegoś tam jeszcze. Nieważne. Suma sumarum, całość kończy się niezłą strzelaniną. Z emocji wytałem piwo na ożnysy i przypaliłem papierosem „Lucky Strike” swój ulubiony foteł. Zaciekawiony wrzuciłem więc drugą kasety do magnetowidu. Ponieważ musiałem wypuścić swojego rottweilera na trawnik przed domem, to przegapiłem początkowy klip. Zdążyłem jednak zobaczyć nazwę drugiego odcinka: „Swing High!” Męczy





taśmę i zacząłem zgłębiać fabułę. „High Speed Edge”, to tak Japończycy nazwali trzeci odcinek

No i teraz wiem, co przespalem. Tanita Rosjanka, zwie się Natasha Rodinov. Podobno też pracowała w KGB i służbach Specjalnych (chyba wszystkie kobiety zaczęły cierpieć na manię wielkości). W każdym bądź razie ta Rodinov wkurzyła się bardzo na Rally Vincent po owym pościgu samochodowym. Ja się jej

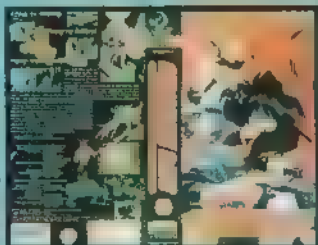
światłaczami faz księżyca, pomiarem pulsu i elektronicznym stoperem mierzącym czas z dokładnością do jednej tysięcznej sekundy. Zaręczam, że zostanie Wam jeszcze na trzy kasety z „Gunsmith Cats” i karton piwa

„macho” i „męska, szowinistyczna świnią” Mr Gato

PS. Na koniec wszyscy razem odśpiewajmy „Macho! Macho! Macho Man!”

zupełnie nie dziwię. Gdy rnt raz jeden pajao porysował lakier na samochodzie, to tak mu (piuli!!!) Gatość kończy się pojedyńkiem zryku „one-on-one” w muzeum obiegów, Zapewniam, Was, że zakończenie jest gorące, ale najlepiej będzie jak się sami o tym przekonacie.

No tak, ale o czym to świadczy? Że kobiety brutalnie wkraczają i zawłaszczają sobie coś, co nie należy do nich. Ponadto wyszła na jaw prawda, którą próbowano ukryć. Powiedzenie - „słaba pieć”, już dawno straciło na aktualności, bo nikt nie ma się tak okrutnie i z takim wyrachowaniem jak kobiety. Na dodatek kosztują Cię jeszcze majątek! Kończąc chciałbym zacytować wszystkim prawdziwym mężczyznom klasyka gatunku reague, Boba Marleya: „No woman, no cry”. Jak z tego morał? Lepiej zainwestować pieniądze w duży zegarek z sześcioma wskazówkami, wy-



#### GUNSMITH CATS

Na podstawie mangi KEN'ICHI SONODY  
Scenariusz: ATSUSHI KANEKO  
Chara designer: T.C. KUNIRO MATSUBARA  
Muzyka: PETER ERSKINE  
Reżyseria: TAKESHI MORI  
Czas trwania: 3 OAV x 30 minut  
Producent: A.D. VISION  
Dystrybutor w Polsce: PLANET MANGA



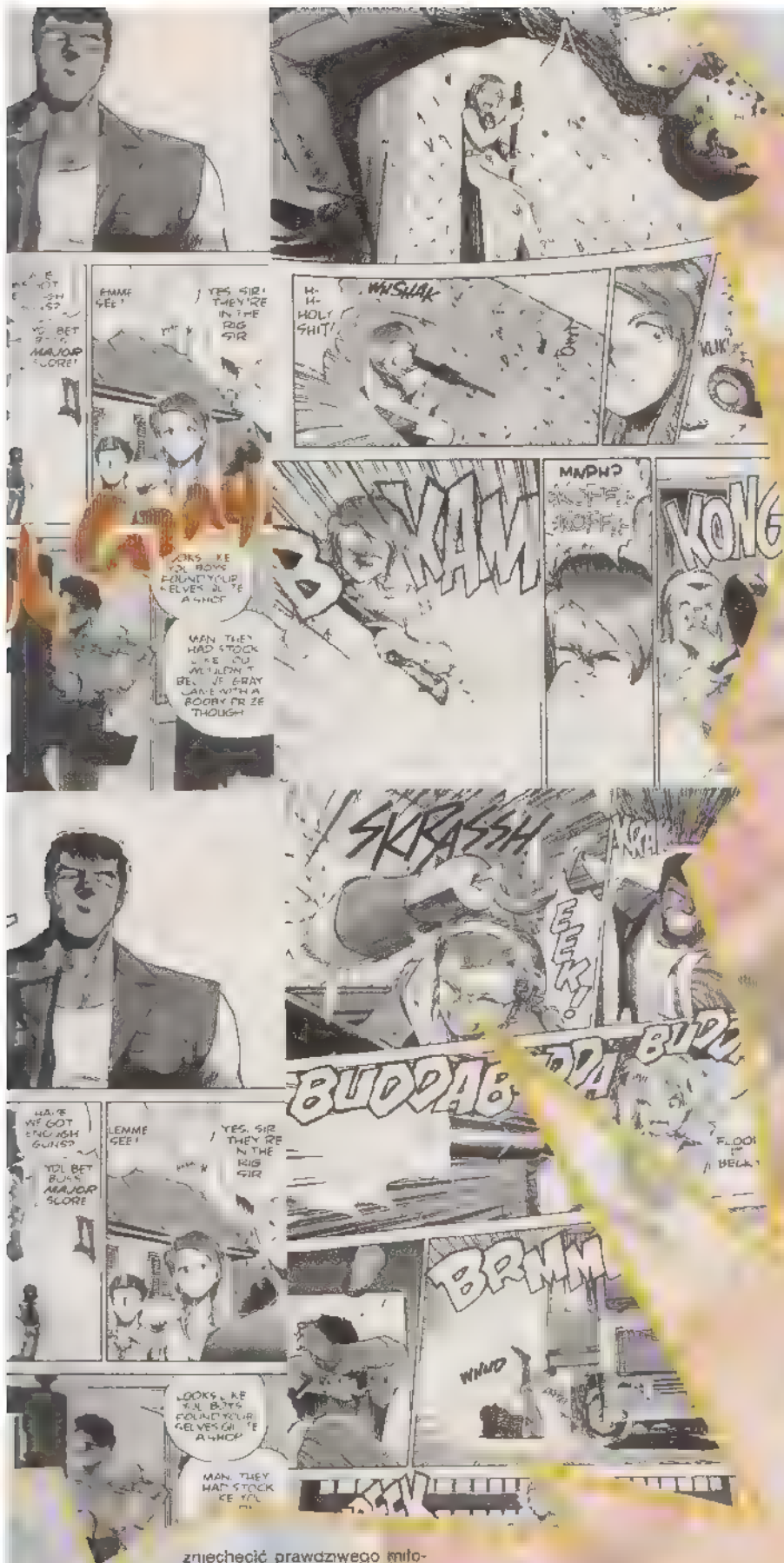


Odkładasz na półkę kolejny tom „Psycholog współczesny”, do którego do widać ze zadecydowała o porażce obojga bohaterów, a twoje sterowanie umysłu – trochę szybszej akcji – bez zbędnego

przynudza-  
nią i bez zobowiązują-  
cych abryntów psycho logicznych  
Masz ochotę na coś czysto rozrywkowego, a jed-  
nocześnie nie ryty acoego swa bezmyślną naiw-  
nością. Tak więc nie pozostaje ci nic innego jak  
mocno wyżyć się na schwytywanie jakiejś por-  
ządnej mangi. Na przykład takiej jak „Gunsmth  
Cats”

The  
Return of Gray  
to kolejna część komiksu  
z tej popularnej serii wydana przez Dark Horse  
Comics. Całość podzielona jest na siedem zes-  
zytków (ach, niefortunnie to pomyśli) co jest  
w zasadzie charakterystyczne dla tego wydaw-  
nictwa. Ale nie to, taki szczegół nie jest w stanie





zniechęcić prawdziwego miłośnika kreski Sonody i wspianiałych właścicieli sklepu z gwerami Gunsmith Cats. Tym razem nasze bohaterki, czyli bęglia w posługiwaniu się wszelką bronią palną Rally Vincent oraz szalona zwaźczyni C4 - Minnie May, mają ciężki orzech do zgryzienia, gdyż na ich drodze stanął niebezpieczny Gray - facet z hakiem, zamiast ręki oraz jego bezwzględna banda zbirów uzbrojona po zęby - gotowa na wszystko

Nic dodać, nic ująć - sensacja w najczystszej wydaniu.

Autor komiksu, Kenichi Sonoda, należy obecnie do grona najbardziej cenionych, poważanych i szanowanych twórców mangi anime. Jego nieprzeciętny talent wytyczył mu dość barwną ścieżkę kariery, wprost do pałacu gwiazd. Sonoda urodził się w 1962 roku. Zaczynał rysować w a-

pońskich fanzinach, by po do jednego z nowo powstałych cyjnych debiutując w produkcjach jako chara-designer. Pierwszym większym sukcesem artysty był design postaci do filmu sci-fi "Ga. Force". Następnie potwórdził swoją wszechstronność wykonując chara i mecha designs do słynnego już "Bubblegum Crisis". Później nadzorował swą własną produkcję OAV "Riding Bean", pisząc do niej scenariusz i reżyserując ją, projektując postacie. Następna w kolejności była sławna manga Gunsmith Cats o której tutaj mowa.

Gunsmith Cats, to oprócz tytułu mangi, nazwa sklepu z bronią, który prowadzi główne bohaterki, była policjantka - Rally Vincent oraz, młodsza współlozka - Minnie May. Dziewczyny mieszkały w Nowym Jorku, sprzedawały broń, uważały że za rami (ponysłowe) "C". Minstwo strażnika deszcz granatów gwałtownie bryzgała krew pościgi samochodowe. Detektyw znik się chowa. W zasadzie jest to zwykły komiks sensacyjny, ale w takim wykonaniu nie może się nie spodobać, a z takim scenariuszem nie może nie wciągnąć. Tym bardziej, że na mocnym szym punkcie strony merytorycznej komiksu, jest jego szybkość. Akcja pędzi jak szalona i to w naprawdę rzetelnym stylu. Tu ktoś może - tam coś wybuchnie, a tam wiatr podwieje spodniczkę głównej bohaterki. Zabawa jest przędnia.

Perłkami w komiksie są wszelkie mechanizmy, samochody, pistolety, strzelby - wszystko jest dopracowane do perfekcji. Każda broń, każde auto istnieje w rzeczywistości i narysowane, wręcz wykaligrafowane, jest z dokładnością co do najmniejszego szczegółu (m.in. z tego fetyszu słynie Sonoda). Jeśli chodzi natomiast o postacie, to jego kreska jest bardzo delikatna i dynamiczna jednocześnie. Może jest nawet odrobinę konwencjonalna, ale od razu można zauważyć gracie jego stylu. Nutę groteski wprowadza fakt, że Sonoda tak subtelna kreską przedstawia sceny brutalne i krwawe. Dosyć to oryginalne.

W komiksie wszystko jest odpowiednio wyważone. Humor powaga, akcja, nie nudzi się, nie denerwuje, a z pewnością wciąga. Podkreślam jeszcze, że jest to pozycja rozrywkowa sensu stricte i na próżno szukać tam, powiedzmy, zadumy nad psychiką mordercy. Zamast tego otrzymujemy porcję dobrej zabawy i kupę świetnych rysunków. Dodam jeszcze, że na podstawie tej mangi Takechi Mori nakręcił anime, z powodzeniem oddające klimat komiksu, ale do tego jeszcze wrócimy.

Dinks

#### Gunsmith Cats - The Return of Gray

Scenariusz i rysunek: Kenichi Sonoda  
Wydawca: Dark Horse Comics  
Przełożył: Dariusz Turek Smith  
Tłumaczenie: 1996 w. Kierulff, 2000 J. Kudarska, S. G. i P. Pr  
tous Dark Horse Comics Inc.





O bardzo różne upodobania mają udzie. Niektórzy uwielbiają hodować rośliny o dużej zawartości tetrahydrocannabinolu na parapecie, inni z zapartym totem oglądają argentyńskie telenowele, których warika akcja odbywa się pośród dwóch regałów z książkami, a jeszcze inni rysują bronie, samochody i infrastrukturę w komiksach z fanatyzmem godnym lepszej sprawy. O Kenichim Sonodzie słyszał już chyba prawie każdy, z wyjątkiem Smerdy Jajecznego z Szuflandii i mojej ciotki, która każdą wolną chwilę spędza na zgłębianiu tajemnic sieni „Crystal”. To właśnie ów trzydziestopięcioletni Japończyk słynie z niesamowitych projektów technicznych i mechanicznych. Sięgając po któryś z tytułów, gdzie palce maczał Sonoda (jako rysownik, bądź jako charadesigner przy OAV), możesz być pewien, że ujrysz masę technicznych urządzeń, samochodów i broni. Jednym z ostatnich tytułów wykonanych przez Sonodę jest manga „Gunsmith Cats”. Po przeczytaniu stwierdziłem, że jest to bardzo oryginalna „Encyklopedia broni strzeleckiej XX wieku”. Dlaczego oryginalna? Bo w normalnej encyklopedii nie znajdziesz tabuły. To, co wyprowadza Kenichi Sonoda, przechodził udzkie poleję normalności. Specjalnie na tę okazję sięgnąłem do encyklopedii o wyżej wymienionym tytule, która jest dostępna na rynku polskim i nawet tam nie znajdziesz niektórych informacji, które są obecne w „Gunsmith Cats”. Kiedy Raily Vincent strzela na początkowych kartach mangi z Glocka 17, kaliber 9 mm, bądźcie pewni, że ujrzycie tę broń w kilku różnych ujęciach: podczas przeładowywania magazynku, odciągania spustu, ładowania pocisku do komory. Rewelacja!!! Tego typu ujęć próżno szukać w tej encyklopedii. Zastanawiam się tylko, ile osób zdaje sobie sprawę, jak dużo pracy kosztuje wykonanie takich rysunków. Wiedzą to chyba tylko ci, którzy próbowali kiedyś sami rysować komiksy lub musieli wykonać projekty techniczne domku jednorodzinnego na ocenę. Kiedy się jednak patrzy na rysunki Sonody, to ma się wrażenie, że facet z blyskiem w oczach rysuje każdą śrubkę czy wpisuje numer seryjny na używanej przez bohatera broni. Zresztą pewny jestem, że spora ilość szcze-

## BONNIE AND CLYDE

rzona jak woryginalne? Chciałbym tu zacytować Jarusza Chryste, który tak w jednym z wywiadów wspominał Polcha. (...) Jest zupełnie niesamowity. Kiedyś pokazał mi stronę swojego Funky Kovala. Był na niej rysunek bohatera trzymającego w ręce monetę

du wyjątkowej skuteczności naszej „pistoł pac-kin' mama”. Inny fowca nagród - Bobba Fett musiał wyprowadzić się do „bardzo odległej galaktyki”. Z Raily Vincent po prostu nie mia- szans. Zabójcze duo uzupełnia May Hop- kins, młode (17 lat) i zadziorne dziewczę a zarazem specjalistka od wszelkiego rodzaju materiałów wybucho- wych, granatów i bomb. Manga „Bonnie & Clyde” roz-

gotów i tak zginęła podczas procesu produkcyjnego. W tym momencie nieodparcie nasuwa mi się skojarzenia z naszym „polskim Sonodą” Bogusławem Poichem. Czy pamiętacie „Funky Kovala. Sam przeciw wszystkim” gdzie nawet puszcza pwa miała wszystkie napisy odwro-

Na tym do a rza umieszczono były wszystkie napisy, jak na prawdziwym. Musiał to chyba pod upą robić. Zapytałem go po co to, przecież w druku tego zupełnie nie będzie widać. Odpowiedział: „No, jasne! Lecz ja wiem, że to tam jest”. Eh, tza się w oku kręci. Myślę że właśnie ten cytát oddaje charakter tak fanatycznych twórców jak Kenichi Sonoda. Wró- my jednak do „Gunsmith Cats”. Akcja rozgrywa się w „Wietrznym Mieście”, czyli Chicago. W jed- nej z dzielnic, bynajmniej nie tej opanowanej przez naszych z omkow sklep z bronią prowadzą dwie kawaii (YES!) pan enki. To Raily Vincent, wysoka brunetka była po cjantha ekspert od uzbrojenia i fowca nagród w jednej osobie. Właśnie z powo-

# GUNSMITH CATS

## - Bonnie & Clyde



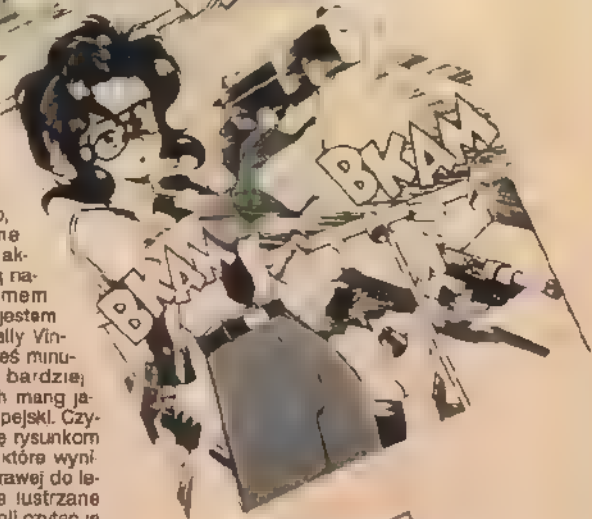


nie & Clyde" kończy się tutaj po 112 stronach, gdy tymczasem oryginalna manga ma 176 stron. Oj, śmierdzi mi to bardzo! Ktoś próbuje tu sobie dorobić na nas! Proponuję więc w miarę możliwości nabyć ten tom w wersji angielskiej lub francuskiej, gdyż w ten sposób ustrzeżecie się przed niecnymi praktykami wydawniczymi i dodatkowymi wydatkami. Takie drobiazgi nie są w stanie zaszkodzić mandze „Gunsmith Cats”. Czyta się ją wysmienicie. Nie jest to może pozycja, którą polecałbym jako „musisz mieć”, ale warto ją zakupić choćby ze względu na rewelacyjne (!!!) rysunki Kenichi Sonody. Albumy z przygodami „kociaków” na pewno będą stanowiły powód do dumy dla każdego miłośnika dobrego komiksu. Naprawdę, szczerze polecam!

Mr Gato  
(współpraca Rafał  
Lewandowski)

poczy-  
ra się od  
uceczk handlarza  
narkotyków. Dodge,  
który miał być świadkiem ko-  
rotnym na procesie regionalne-  
go barona narkotykowego,  
Johna Harpera. Adwokat Dodge  
z eca więc naszym „kociakiem”  
odszukał swojego klienta, za  
skromną sumę dziesięciu tysięcy  
dolarów. Sytuacja komplikuje się  
jednak od samego początku, gdyż  
Dodge „przypadkowo” okazuje się  
osobą z gatunku „most wanted”  
w Chicago. Poszukuje go więc policja,  
łowcy nagród, killerzy z mafii Harpe-  
ra oraz płatni mordercy - tytuł-  
owa Bonnie. Ponieważ jak już pisał  
Marks (ale nie Groucho) że byt  
określa świadomość, więc i Dodge  
postanowił sobie zażymać jakieś  
z dwadzieścia kilo kokainy, co stało  
się motorem napędowym do póź-  
niejsze, całej serii pościgów samo-  
chodowych, strzelanin i potężnych  
eksplozji. Znajdziecie tu wszystko  
co tygrysy lubią najbardziej. Trup  
będzie się ścielił gęsto a i dla  
seksu znajdzie się trochę  
miejsca. Manga „Gun-  
smith Cats” to typowa  
sensacja z dużą do-  
mieszką humoru. Jest  
to bardzo niezobowia-  
zająca lektura, którą  
„łyka” się lekko, łatwo  
i przyjemnie. Od razu  
rzuci się w oczy, że  
Kenichi Sonoda lubi  
amerykańskie filmy  
sensacyjne, takie jak na przy-  
kład nieśmiertelny „Bullit” ze Stevem McQuinem,  
czy „Bonnie and Clyde” Żonglowanie ograny  
schematami sensacyjnymi przychodzi mu nad  
wyras gładko. Zna i wysławiać w sełkach  
filmów sytuacje łączy umiejętnie nowe w konfigu-  
rację, co w efekcie daje naprawdę ciekawy ko-  
miks. Jest tu oczywiście bardzo dużo pustej  
zabawy, typowych popisów umiejętności warsz-  
tatowych Sonody takich jak na przykład jazda Ra-  
ly Vincentej Shelby Cobra GT 500, podczas której  
prezentuje ona Minnie-May obrót samochodu o  
180 stopni na zaciągniętym hamulcu ręcznym.  
Sceny takie nie drażnią jednak, a kadry to ogła-  
daniem z niekierowanym podziwem. Technika jest

na jęk-  
szym atutem  
Sonody! Co rusz  
można zaśmiać się z dialo-  
gów czy z takich gadzetałów jak  
solniczki May Hopkins, które są  
niczym innym jak lekko zmody-  
fikowanymi granatami ręcznymi.  
Takiś perełek jest tu bardzo wie-  
le. Kenichi Sonoda jak mało kto  
czuje, o co chodzi w medium takim  
jak komiks. Wyśmienicie radzi sobie  
z narracją i ruchem w kadrach. Mimo,  
iż narysowane przez eknia, są one  
„przezroczyste” dla odbiorcy. Sceny ak-  
cji, takie jak pojedynki strzeleckie są na-  
rysowane z takim pietyzmem  
i prawdopodobieństwem, że skłonny jestem  
uwierzyć w wirtuozę strzelecką Rally Vin-  
cent. Czy są w „Gunsmith Cats” jakieś minu-  
sy? Owszem, ale wynikają one bardziej  
z trudności adaptacyjnych wszystkich mang ja-  
pońskich na rynek amerykański i europejski. Czy-  
telników uważniej przypatrujących się rysunkom  
drażnić mogą różne drobne detale, które wyni-  
kają stąd że oryginały czyta się od prawej do le-  
wej, więc wydawcy stosują odbicie lustrzane  
wszystkich stron, tak abyśmy my mogli czytać je  
w tradycyjny sposób. W efekcie w „Bonnie & Cly-  
de” kierownice w samochodach potożone są  
z prawej strony, czyli dokładnie tak samo jak  
w Wielkiej Brytanii, a przecież akcja dzieje się  
w Stanach Zjednoczonych. Podobnie rzecz się  
ma z kilkoma innymi detalami, jak znak fir-  
mowy Forda Mustanga, gdzie widać  
konia biegnącego w prawą stro-  
nę, zamiast w lewą jak po-  
winno być oryginalnie.  
Do tego wszyst-  
kie postacie  
w t a i  
worsj  
łącznie  
z Rally  
Vincent  
są narko-  
tami mimo  
iż na okład-  
ce wyraźnie  
widać Rally  
chwyatającą  
broń w prawą  
rękę. W sumie,  
drobiazg. Nie zno-  
szę jednak, kiedy  
wydawcy spokojnie  
manipulują przy obje-  
tości komiksu, a tak sy-  
tuacja się przedstawia w  
wypadku wydan a nle-  
mieckiego. Historia „Bon-





# Plastie

## Kawaii

**P**amiętają Państwo zapewne artykuł z pierwszego numeru Kawaii poświęcony filmowi „Plastic Little”. Działając dalej tematycznie poświęconą twórczość Satoshi Urushihary chciałbym przedstawić wersję komiksową tego przeboju

Kilka dni temu dotarła do mnie informacja o tym, że jeden z moich ulubionych komiksów „Plastic Little” ukazał się już w opracowaniu angielskojęzycznym. Czym prędzej „uruchomilem” swoje kontakty by dowiedzieć się czegoś więcej na ten temat. Jak się okazało nie musiałem szukać daleko, bo jednemu z moich krakowskich kolegów udało się zdobyć w Anglii przywieźć do Polski jeden z zeszytów tego właśnie wydania.

Trzymając w rękach pierwszy zeszyt tego komiksu zauważyłem że ukazał się on nakładem amerykańskiego wydawnictwa „GMP Manga”, którego siedziba mieści się w Nowym Jorku. Seria zeszytowa przewiduje pięć kolejnych odcinków, każdy około 30 stron. Jeśli się do

oczywiście w przyszłości nie zmieni, mają się one tak jak pierwszy ukazać w standardowych dla takich edycji rozmiarach czyli 26,17 cm. Kolorowa jest tylko pierwsza strona okładki oraz ostatnia na której umieszczono barwną reklamówkę amerykańskiego klubu pod patronatem wydawnictwa „Mangamania”. Wewnętrzne strony okładki utrzymano w szarej tonacji natomiast kolejne strony komiksu wydrukowano już w czerni. Ponieważ bardzo lubię twórczość Satoshi Urushihary z wieloletnim entuzjazmem i zaangażowaniem zabrałem się do zgłębiania tejże lektury.

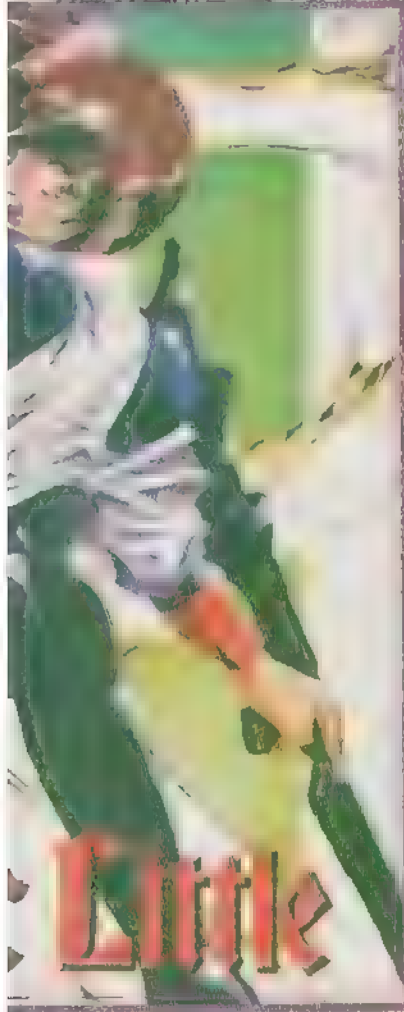
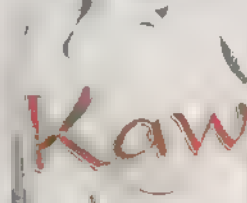
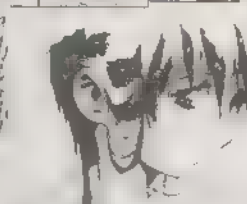
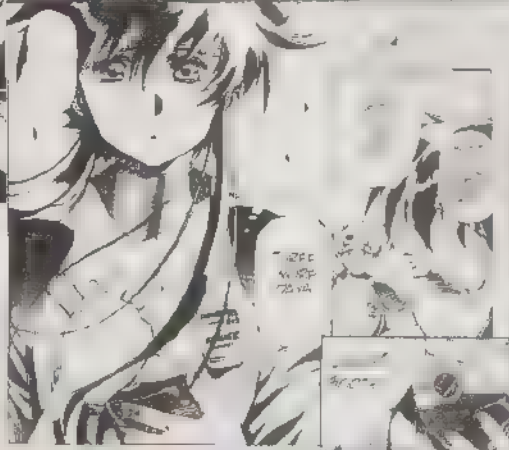
Całość opowieści rozpoczyna się troszeczkę inaczej niż film bowiem poprzedzona jest prologiem poświęconym ojcu

głównym bohaterom Tity, czego nie zrobiono w filmie a jedynie zdawkowo wpleciono w ścieżkę dialogową bohaterów filmu. Ojciec Tity – kapitan Gentaro Koshigaya zginął w nieszczęśliwym wypadku podczas pożaru na swym okręcie o dość cichej nazwie „Cha Cha





# Little

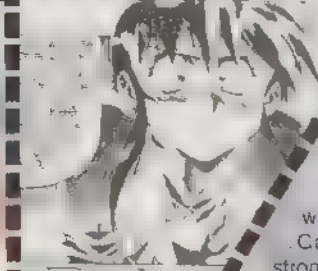


# Little

Maru." Po jego śmierci osierocona Tita odziedziczyła kapitańskie stanowisko, statek będący jej domem oraz załogę, która stała się jej na, bliższą rodziną. Ojciec Tity odznaczył się w walkę dobrotą, sercem oraz poszanowaniem załogi. Tym właśnie cechom swego charakteru zaskarbił sobie sympatię i szacunek całego okrętowego personelu, a głównie Mika'la, który stał się przybranym ojcem Tity. To dzięki Mika'lowi właśnie młodzieńki kapitan udało się przezwyciężyć przeciwności losu i nauczyć się trudnego marynarskiego rzemiosła.

Analizując fabułę tego pierwszego zeszytu nie mogłem się oprzeć wrażeniu, że jest ona bardziej konkretna i lepiej rozwinięta niż ta przedstawiona w filmie. Biorąc więc to pod uwagę oraz fakt, iż wydawnictwo przewidziało emisję pięciu trzydziesto-stronicowych zeszytów, doszedłem do wniosku, iż nie sposób zmieścić całości na tak małej ilości stron, chyba że dokona się poważnych skrótów, co sądziłoby być zabójcze dla właściwego odbioru lektury. Mam nadzieję, że te pięć tomów to zaledwie

# Kawaii



początek tej serii, a będzie ich znacznie więcej, bo dla porównania dołam z japońskiego wydanie „Plastic Little” opracowane przez wydawnictwo Caken ma ponad 160 stron.

Na zakończenie niestety muszę zwrócić uwagę na pewne niedopracowania, które od razu „rzucią się w oczy”. Większość rysunków wykorzystanych do opracowania angielskojęzycznego wydania „Plastic Little” ma fatalną, a co szczególnie w miejscach, w których na stronie autor tworząc oryginalny użył dość gęstego rastra. Większość elementów graficznych zala się w ciemną jednolitą masę, a niezacko tam gdzie powinno być płynne przejście w szarości, pojawiła przysłowiowa „szkocka krata”.

Piotr Rogóż

## Plastic Little

Plastic Little (c) Satoshi Urushibara/Movic/Sony Music/A.D.V. sion Kisek  
Wydawca: CMP Manga  
Wersja angielskojęzyczna  
Ilość stron: 30



...czynie zwrócić uwagę na to, że...  
...korzystanie z...  
...wielki...  
...zawsze...  
...nowy...  
...nasza...

...EDITION...

...przez...  
...tytuł...  
...przebiega...  
...może...

...Appleseed...  
...stał...  
...Bontwa...  
...Shirow...  
...tego...  
...Europe...  
...album...  
...jeszcze...

...album...  
...jeszcze...

...om...  
...seedem...  
...oobami...  
...Bontwa...  
...w...  
...ze...

...w...  
...jednej...  
...USA...  
...AEGIS...  
...w...  
...zwanego...  
...Challenge...  
...i jego...  
...komputer...  
...GAIA...  
...okazuje...

...stworzone...  
...genetyczny...  
...rodzaju...  
...Nowo...  
...Obraz...  
...może...  
...nie...  
...robotami...  
...w...  
...nie...  
...D...  
...do...  
...się...

...zmodyfikowane...  
...LANDMATE...  
...K...  
...Shirow...  
...Nady...  
...z...  
...do...  
...z...  
...z...  
...z...

...jednak...  
...tytuł...  
...poko...

...przebiega...  
...tytuł...  
...przebiega...  
...tytuł...  
...przebiega...  
...tytuł...  
...przebiega...  
...tytuł...

...przebiega...  
...tytuł...  
...przebiega...  
...tytuł...  
...przebiega...  
...tytuł...  
...przebiega...  
...tytuł...

# LENSYKON A. POSESEDA

...ASSE...  
...ESWAT...  
...instru...

...AEGIS...  
...III...

...SYNDROM...  
...przebiega...

...AK...  
...produkcja...  
...motor...  
...Ak...

...PIER...  
...PANCER...  
...zap...

...APFM...  
...ANT...



...CONTROL SERVICE...  
...Centr...

...Z...  
...II...  
...O...

...Z...  
...O...

...Z...  
...Siedziba...  
...pusie...

...BIO...  
...Olympu...  
...Inżynier...  
...życia...  
...życia...

...CRIS...  
...OBSZ...  
...ZYSOWY...  
...ESWAT...  
...oboz...

...A...  
...OBSZ...  
...Z...  
...P...  
...określenie...  
...statuse...  
...możliwo...

...OBSZ...  
...Z...  
...O...

...OBSZ...  
...Z...  
...O...

...CLAYMORE...  
...Mina...  
...tysiącami...  
...oboz...

...P...  
...Program...  
...grupy...  
...integracja...  
...ludzi...

...P...  
...P...

...P...  
...P...

...ESWAT...  
...WEAP...  
...TACTICS...  
...organizacja...

...P...  
...P...

...P...  
...P...

...P...  
...P...

...P...  
...P...

...P...  
...P...

...P...  
...P...

...P...  
...P...

...P...  
...P...







H... E... A... M... O... B... I... L... I... T... Y... E... R...

AT THE 1997 CONSUMER  
 (FT) CONFERENCE, DISCUSS  
 CHECKS ON THE QUALITY OF  
 MACHINERY. SEE: KOSZARSKI  
 STODOLSKI, AND SHILU-  
 NICKI

FRESH TO - HIGH EXPLOSION  
SQUASH HEAD

...niekiedy lak, aby  
...  
...gła jego grzechu  
...at... w... utwór  
...at...

ONLINE - 2015  
...supernetyczny  
...współprace  
...członków  
...zmy  
...am  
...2. logo system  
...dla małych rodzin  
...0221

ERIKSON: "Ameryka jest teraz podziw

January

Wydawnictwo Naukowe PWN

...and the ...

[illegible]

MIRANDA (3) - Pierwotnie w piśmie  
toż, oficjalnie miał być...  
...sędzią...  
...Sędzią...

...we

[illegible]

używanych przez Egipt w starożytności, a także w czasach nowożytnych. W tym celu należało przede wszystkim wyeliminować wroga, który był dla Egiptu największym zagrożeniem. W tym celu należało przede wszystkim wyeliminować wroga, który był dla Egiptu największym zagrożeniem. W tym celu należało przede wszystkim wyeliminować wroga, który był dla Egiptu największym zagrożeniem.

...złoty wrog...  
...złoty wrog...  
...złoty wrog...

SA...za...stowaz  
czy...ia...wi...

Współpraca z policją i służbami ratowniczymi. Wzrost świadomości społecznej i odpowiedzialności obywatelskiej. Wzrost poziomu bezpieczeństwa i komfortu jazdy. Wzrost efektywności i oszczędności eksploatacji. Wzrost trwałości i niezawodności. Wzrost poziomu bezpieczeństwa i komfortu jazdy. Wzrost efektywności i oszczędności eksploatacji. Wzrost trwałości i niezawodności.

St. 1992 - Generali nigzori

Winnipeg, Manitoba, Canada

[illegible]

## FROM HEAVEN CHANGING BOHATEROWIE

**imi.** Oben - **Imani** WESWAT. Wiek: 22 lata.  
**chodzenie:** mieszanie

**SPECIAL SECURITY FORCES**

[illegible]

Pracownicy dla AEGIS.

ATHE  
spinn  
do dz  
Zesk

rodz. *Chrysomelidae*.  
Liczba *Chrysomelidae* w

[illegible]

**FROM** ... **TO** ... **PERZ**  
... **ak** ... **ser**

przez Athens, który za-  
władaniech podlega-  
Wielki i Rady

COUNCIL Radio & Television





Opsywaliliśmy już na łamach tej gazety filmy z serii Tenchi Muyo. Dziś więc przyszła pora na coś bardziej namacalnego – czyli mangę.

Tenchi Muyo ukazał się w Japonii nakładem wydawnictwa Kadokawa Comics Dragon Jr w formie kilku tomów formatu A5 oprawionych w twarde okładki z barwnymi obwolutami. Jeden tom przeciętnie posiada 185 stron i jak to w większości japońskich edycji poprzedzony jest barwną galerią rysunków, których rozmiar jest większy od komiksu, bowiem wklejono je, po uprzednim złożeniu. Wszystkie tomy są czarno białe drukowane wysokiej jakości czcionką i na dobrym (jak na mangę) papierze. Brzegi pojedynczych tomów klejone są znacznie lepiej, niż niejedna polska książka i nie rozpadają się w trakcie czytania.

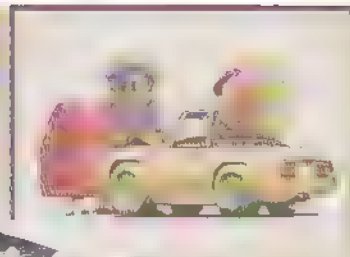
Pierwszy tom jest kontynuacją serii OAV od szóstego odcinka. Pojawiają się tutaj nowe postacie, których nie ma w filmie. W komiksie zawarto sporo wątków pominiętych w serii filmowej. Fabuła jest obszerniejsza, a kreska niejednego sympatyka Tenchi Muyo na pewno powali z zachwytem na ziemię. Spora dora humoru w wykonaniu sympatycznych bohaterów to coś, co „tygrysy” lubią najbardziej.

Zapewne niejednego sympatyka Ryouko ucieszy fakt, iż już od 35 strony pierwszego tomu pojawia się Ryouko nr 2. Od tej pierwszej różni się ubiorem, dwoma trójkątnymi czarnymi znaczkami umieszczonymi pod oczami oraz mieczem, który swym kształtem przypomina europejskie średniowieczne miecze. Na Ziemię przybywa z innego wymiaru.



Tenchi Muyo





wraz z drugim negatywnym bohaterem pochodzącym najprawdopodobniej z planety Jurai, o czym świadczy konstrukcja jego statku kosmicznego zasilanego trzema drzewami mocy i tym, iż (tak jak Ayeka) posiada on dwóch mechanicznych służących. Niestety ze względu na swój charakter i misję do spełnienia (ma zamordować prawdziwą Ryoko) druga Ryoko nie gra tu roli pozytywnego bohatera. Z rozwojem sytuacji jednak okazuje się, że Ryoko 2 nie jest taka straszna, a jedynie działa pod wpływem i kontrolą swego towarzysza. Za namową Ryoko i Tenchiego zwraca się przeciwko swemu towarzyszowi, co w czasie bezpośredniej konfrontacji na 75 stronie kolejnego tomu kończy się śmiercią mimo wszystko sympatycznej bohaterki. Nie martwcie się jednak, bo mamy przecież po swojej stronie „największego zwirowanego geniusza świata” czyli Washuu, która dzięki swemu umysłowi i podpartemu niezłomną technologią na 120 stronie przywraca do życia Ryoko 2, która w przyjaźelskiej atmosferze powraca do swego wymiaru, by nie przeszkadzać i tak, już mocno zazdrośnej o Tenchiego Ryoko.

Całość komiksu pełna jest niewiarygodnych, zwirowanych sytuacji, nierzadko niebezpiecznych, dynamicznych i batalistycznych. Nie brak tu jednak bardzo spokojnych scen wziętych prosto z życia. Spora doza dobrego humoru oraz kreska naprawdę kawaii sprawia, że wszystkich bohaterów zaczynamy darzyć szczególną sympatią, a zagłębiając się coraz bardziej w tę niewiarygodną opowieść, zaczynamy odczuwać ciepło spokoju i iście sielankowej, relaksującej atmosfery.

Azaka Kamadaki



**W**ymarzona, kochana, oczekiwana w końcu jest - czarodziejska przygoda. Wspaniałe wojowniczkę walczącą o miłość i sprawiedliwość Mmo ze serialu telewizyjnego dobiegł końca, walka jeszcze nie została zakończona, gdyż wszyscy polscy Otaku mają okazję przeżyć przygodę po raz drugi. Tę samą przygodę, a zarazem inną i równie ciekawą i wciągającą jak wersja animowana. Oryginalna manga autorstwa Naoko Takeuchi za sprawą wydawnictwa J.P.Fantastica oraz wydawcy Pana Shina Yasudy, została spolszczona i jej pierwszy tom już pojawił się na naszym rynku. Teraz co miesiąc każdy miłośnik dzielnych i pięknych wojowniczek, będzie mógł od nowa przeżywać przygodę wraz z nimi. Nawet osoby które bardzo dobrze znają serial telewizyjny, będą się wyśmieniać bawąc się czytając komiks, gdyż znajdą w nim to co w filmie najlepsze a zarazem poznają nowe szczegóły i sytuacje dotyczące naszych odważnych wojowniczek.

Gdy wziąłem pierwszy tom komiksu do ręki, miłe wrażenie zrobił na mnie fakt, że okładka jest foliowana - to z pewnością przedłuży żywotność tej małej książeczki, która zapewne będzie bardzo mocno eksploatowana przez wszystkich fanów Sailor Moon. Niepokoi mnie tylko sprawa sposobu zespalania stron, miejmy nadzieję, że klej wytrzyma kolejne „kartkowanie” i po kilku dniach nie ostanie nam się jeno kilka fruujących kartek z całej książki. Ale jednocześnie muszę przyznać, że książka przeżyła ciężki test w naszej redakcji i utrzymała się w zwartym szeregu aż do końca brzoj. Gdy już skończyłem się gapić w tytułową stronę postanowiłem również zobaczyć, co dzieje się na tyłach, a tam: „Cześć! Nazywam się Bunny Cukino...” Cukino? - Zabrzmiało mi to trochę obco, gdyż w serialu telewizyjnym to panna Tsukino grała rolę króliczka (nie jest to oczywiście żaden błąd), ale gdy wziąłem do rąk tę samą książeczkę kilka dni później, z zaskoczeniem stwierdziłem, że nawet nie zauważam tej drobnej różnicy. Takich zresztą różnic zapewne zauważycie więcej, ale zapewniam, że szybko do nich przywykniecie. No dobrze, dość tych technicznych uwag, przetróćmy stronę i zobaczmy co naprawdę kryje się w tej czarodziejskiej książeczce. Jak to co, oczywiście główna bohaterka i początek całej tej niesamowitej przygody - gamoniowata Usagi, czuwająca nad wszystkim Luna, pierwsza zmiana w czarodziejskiej pierwszej przeciwnicy reprezentacji Królestwa Ciemności, pierwsze potyczki, pierwsze spotkanie czarodziejek Ami, Rei, Makoto, no i rzecz jasna Banny z Takido. To wszystko będzie miało miejsce właśnie w tym pierwszym tomie. Muszę przyznać, że „delikatna” kreska Pani Naoko świetnie oddaje klimat opowieści. Dla tych wszystkich, którzy dotąd mieli do czynienia tylko z komiksami wykonanymi przez rysowników europejskich i amerykańskich, kreska Pani Naoko może wydać się w niektórych przypadkach nieco „misterna”, ale to tylko pozory. Autorka do-

## Czarodziejska przygoda







# Czarodziejka z Księżyca

skonałe rozplanowuje strony i potrafi oddać komizm sytuacji. Jeśli Banny palnie jakąś gałę, czytelnik na pewno się uśmiechnie, a może nawet wybuchnie serdecznym śmiechem. Z kolei jeśli scena przerodzi się w dramatyczną walkę o życie (a nie brak tu takich), bądźcie pewni, że wpadniecie w nią po same uszy. Inną z kolei sprawą jest tłumaczenie. Nie ma co, jedno trzeba przyznać - Pan Shin Yasuda oraz pani Eligia Bańkowska odwołali kawał dobrej roboty małym „ale” może tu być kilka drobnych potknięć, językowych oraz japońskie onomatopeje, które nie zawsze zostały zamienione na polskie, ale i tak na początek jest bardzo dobrze. Zresztą to ostatnie tak bardzo nie przeszkadza, a w pewnym momencie doszedłem nawet do wniosku, że jest wręcz przeciwnie - nadaje całoci specyficznego klimatu. W każdym razie, jeśli komuś w poprzednim komiksie wydany przez J.P.Fantastica przeszkadzała obecność małych i wielkich liter jednocześnie, może się uspokoić - tutaj są tylko duże

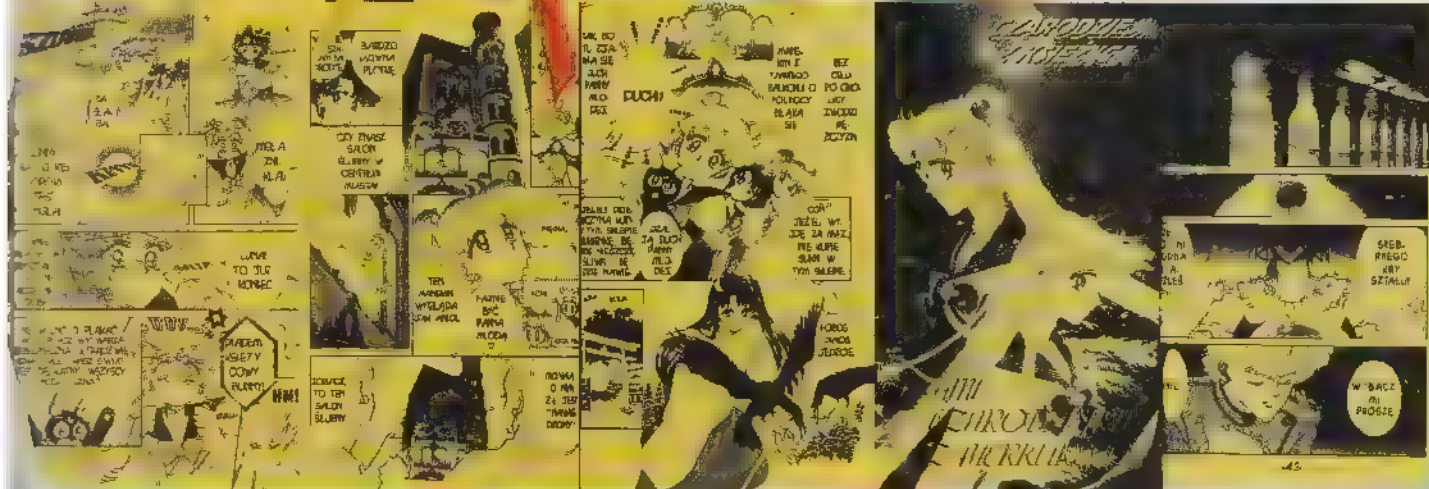
Czytając mangę szybko zauważamy, że komiks jest bardziej zwiezły, aniżeli film. Ważne wydarzenia następują tu szybciej i częściej, ponieważ nie są „rozwadniane” wątkami pobocznymi, jak to miało miejsce w serialu. Siłą rzeczy fabuła również jest bardziej dramatyczna, tutaj nie ma już tak licznych, zabawnych scen jak w filmie, ot chociażby znana wszystkim przemiana Banny (i nie tylko) w czarodziejkę, nie wydaje się już tak naprawdę wrzuszająca jak w serialu. Rzeczami natomiast, która mi się bardzo spodobała, są notatki autorki „na marginesie” - przesympatyczna sprawa. Naoko zwraca się do swoich czytelników i dzieli się z nimi swoimi wrażeniami, czasami bardzo osobistymi, fakt ten tworzy między czytelnikiem i autorem swoistą więź... zresztą sami się przekonajcie, bombowa rzecz. Przed Wami 191 stron komiksu, czyli pięć rozdziałów wspaniałej przygody, której żaden salomaniak przegapić nie powinien

Pozostaje sobie życzyć, aby inni polscy wydawcy tak dbali o zachowanie jakości druku i papieru, jak to ma miejsce w tym przypadku. No cóż, a więc stało się - pierwszy tom spolszczonej Czarodziejki z Księżyca trafił w ręce polskich Otaku. od teraz - jak zapowiada wydawca - co miesiąc sytuacja ta będzie się powtarzać, czyż to nie cudowne? Przed nami siedemnaście tomów opowieści o tej dramaturgii, miłości, nienawiści, poświęcenia, walki o sprawiedliwość czykolwiek lub w jakolwiek ona jest, poległa Księżyca zawsze będzie z nią!

Mr Jedi

## Czarodziejka z Księżyca

Autor: Naoko Takeuchi  
Tytuł oryginalny: Sailor Moon  
Wydawca: J.P.Fantastica  
Wersja polska: Ilość stron: 191  
Tłumaczenie: Shin Yasuda, Eligia Bańkowska  
Wydanie: pierwsze Tom pierwszy











jąc jej tajniki kartka po karcie, uśmieciecie się do rozpuku przy nieprzeciętnym komiksowym humorze w wykonaniu właśnie tej dwójki bohaterów

Cała seria filmowa i komiksowa Slayersów przepełniona jest wspaniałym niepowtarzalnym humorem, scenami grozy, przy których włosy jeży się na głowie, a przy których w najbardziej, ku minacyjnym momentach główni bohaterowie sięgają po nadludzkie i nadnaturalne środki zaradcze (będące zazwyczaj przerwą na zjedzenie czegoś dobrego), scenami batalistycznymi, żarciem, magią, obżarstwem do upadłego, potworami jedzeniem, przyglupimi bohaterami, zażeraniem się, czarami, spaniem po jedzeniu, bijatykami i mieczami... a, i jeszcze jedno. Czy już wspominałem o aktornościach bohaterów do bezustannego obżerania się ???

#### Krótką charakterystyka postaci.

##### Lina Inverse

Wysokość: 5 stóp i 4 cale  
Wiek: 15 lub 16 lat  
Waga: 120 funtów  
Włosy: czerwone  
Oczy: Niebieskie  
Rodzina: Starsza Siostra (Luna?)  
Specjalność: Czarna Magia.

Lina Inverse jest główną postacią wszystkich części Slayersów. Daje się poznać z prawie Robin-Hoodowskiego podejścia do życia, czyli zabierania bogatym (złodziejom, bandytom) i dawania tego biednym i potrzebującym (czyli sobie).

Jest niewysoka, ruda, rozgarnięta i bardzo ambitna. Posiada dość potężną moc, której źródłem jest Czarna Magia. Na punkcie swojego wyglądu ma prawdziwego „świra”. Jest na tym punkcie bardzo czuła, oj bardzo.

##### Gourry Gablev

Wysokość: 6 stóp 3 cale  
Waga: nieznana  
Wiek: 23 lata  
Włosy: blond  
Oczy: niebieskie  
Specjalność: Wojownik (Używa Świetlistego Miecza).

Gourry jest głównym kompanem Liny. Pewnego razu „uratował” ją z rąk bandy opryszków i od tego czasu uszczęśliwiał ją swą obecnością jako „ochroniarz”. Nie jest zbyt mądry (blondyn! blondyn!) i wszędzie zabiera ze sobą legendarny Świetlisty Miecz, tak na wszelki wypadek, bo może się przydać. Jako że myślenie nie jest jego najlepszą stroną, dość często przechodzi od słów do czynów, by w ten sposób dowodzić swych racji. Mimo to jest poważny i lubi zapewniać sobie zwycięstwo jeszcze przed walką, dlatego też bierze udział w bijatykach w których używa się tylko i wyłącznie broni konwencjonalnej. Przez cały czas chce ochraniać Linę, traktując ją jak małą dziewczynkę, co doprowadza ją do szału i zwykle kończy się tym, że nasz „szczęśliwy” ochroniarz wylatuje przez dziurę w dachu.

##### Zelgadiss Greywers

Wysokość: 5 stóp 11 cali  
Wiek: 21 lat  
Waga: nieznana  
Włosy: szaroniebieskie  
Oczy: niebieskoszare  
Rodzina: dziadek/pradziadek (Akaoshi Rezo)  
Specjalność: Magia Astrologiczna

W młodości: Zelgadiss bardzo pragnął być silnym zarówno na ciele jak i w magii. Podstępny Rezo obiecał mu pozyskanie nadnatural-

Na popularniejsza seria telewizyjna Slayersów nakręcona została w 1995 roku przy udziale Tokyo TV, SOFTX i Marubeni oraz twórców oryginalnej historii Hajime Kanazaka i Rui Araizumi. Ciekawostką jednak jest fakt, iż poszczególne odcinki miały aż osiemu reżyserów. Dziś jednak chciałbym przedstawić wam mangę wydaną przez firmę „Dragon Comics”, od której rozpoczęła się cała „zaręczona” historia

Dla przeciętnego Otaku sama okładka tego komiksu to przysłowiowy „kop w czachę”. Ilość barw utrzymanych w spokojnych pastelowych tonacjach i brak dobrze nam znanej z innych okładek „pikselezy” to niepowtarzalny plus tego wydania.

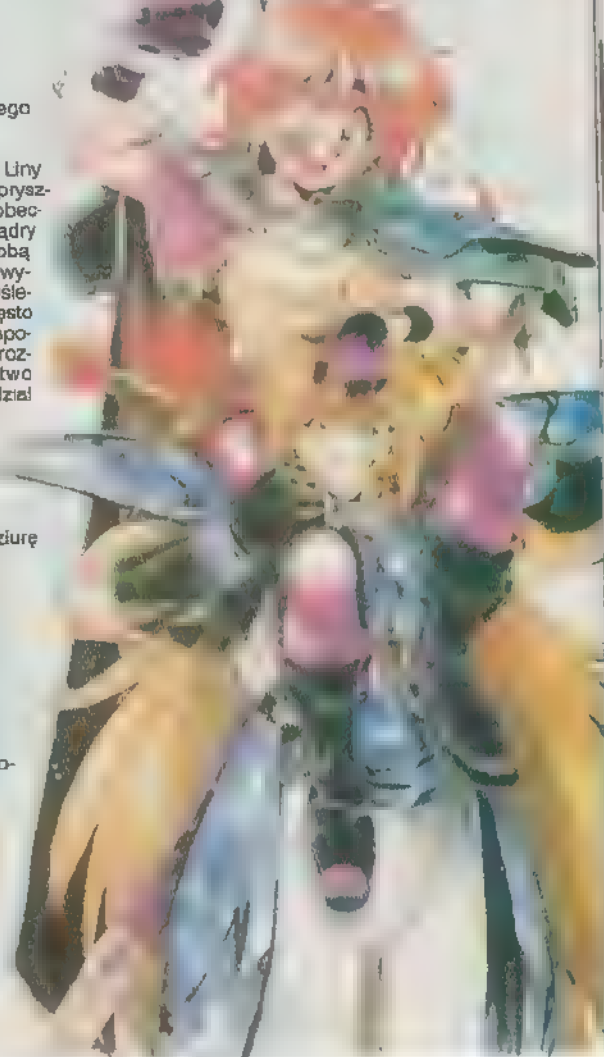
Książeczka ma 21,5 cm wzrostu, 15 cm szerokości i 1,5 cm grubości. Zawiera 168 wymienicie zszytych stron, w tym 4 sprytnie rozkładane z pełno-barwnymi rysunkami w galerii poprzedzającej dalszą czarno białą już część komiksu. Na wewnętrznej stronie okładek jak i również między rysunkami w galerii na poszczególnych stronach oprócz dużych barwnych rysunków umieszczono krótkie kolorowe komiksy w postaci pionowych pasków, na których przedstawiono dwójkę głównych bohaterów w przeróżnych śmiesznych sytuacjach.

Slayers to komedia fantasy, w której głównymi bohaterami są - rudowłosa czarodziejka Lina, blond bohater Gourry, tajemniczy Zelgadiss, księżniczka Amelia, zadziorna i wyzywająca Naga oraz niewidomy Akaoshi. W pierwszych tomach komiksu spotykamy jedynie Linę i Gourry. Nie sądzicie jednak, iż przez to manga ta traci na uroku. Zapewniam was, iż zabawa dopiero się zaczyna, a gdy zagłębicie się trochę bardziej w tę opowieść, pozna-

nych czarodziejskich mocy oraz ciała o nadludzkiej odporności w zamian za pomoc w odszukaniu Kamienia Filozoficznego (tutaj, przedmiot ten występuje jako wszechpotężny magiczny artefakt, a nie urządzenie do zamieniania Śmurfów w zło). Zelgadiss oczywiście przystał na ten układ i Rezo, by pośrednio spełnić daną mu obietnicę, zamienił go w Chimerę. Ciała młodzieńca nabrało właściwości przypominających kamień, dzięki czemu zyskało ono ochronę przed ranami zadawanymi przez magiczne bronie. Niestety jako Chimerę, Ze stracił większość ze swego człowieczeństwa, stał się osobą cyniczną, ponurą ale też opanowaną (na-

bardziej zrównoważony ze wszystkich w Slayersach) Transformacja w potwora wcale nie przypadła mu do gustu - zdecydował się na samotne poszukiwania Kamienia Filozoficznego, by za jego pomocą zgładzić Rezo i odzyskać swoją dawną postać

Zelgadiss kocha się w Amelii, a ponieważ jest zbyt





uparty, zacięty i zamknięty w sobie ze względu na swój wygląd nie potrafi tego zewnętrze uka-

#### Akahoshi-Sama Rezo!

Wysokość: 7 stóp

Wiek: nieznany

Waga: nieznana

Włosy: purpurowe

Oczy: brązowe

Rodzina: wnuk/prawnuk (Zelgadiss)

Specjalność: Wszystkie rodzaje magii

Rezo jest ślepy od urodzenia i to jest jego największym problemem. Przez całe swoje życie szuka sposobu, by móc widzieć. Z początku studiował tajniki Białej Magii. Po ich zgłębieniu pozyskał zdolność uzdrawiania ślepych ludzi, niestety sobie nie był w stanie pomóc. Zdesperowany zaczął szukać ratunku w Czarnej Magii i jej pochodnych. W końcu zdecydował się odszukać Kamień Filozoficzny, przy pomocy którego udało mu się wskrzesić Shabarangdo - Pana Ciemności. Licząc iż ten pomoże mu w odzyskaniu wzroku. Pan Ciemności jednak bardziej był zainteresowany zniszczeniem świata, niż pomaganiem jakiemuś tam człowiekowi.

#### Amelia Willi Tesla Saloon

Wzrost: 5 stóp

Wiek: 14-16 lat

Waga: 110 funtów

Włosy: Czarne

Oczy: Fioletowe

Rodzina: Ojciec (Książę Saloonu, Philionell) oraz Wuj (Książę Saloonu, Randy)

Specjalność: Prawie żadna

Zna się odrobinę na magii, albo raczej uczy się jej, patrząc na wyczyny Liny. Jest Księżniczką Saloonu. Chce zostać bohaterką - walczyć o dobro i sprawiedliwość (jak Usagi hihii). Jest bardzo entuzjastycznie nastawiona do życia. Mogłaby stworzyć świetną parę wraz z Zelgadissem, gdyby nie był on taki zamknięty w sobie.

#### Naga the Serpent (Żmija)

Wzrost: 6 stóp

Wiek: 20 (?) lat

Waga: 130? funtów

Włosy: czarne

Oczy: jasno niebieskie

Specjalność: Czysta Magia

Posiada lekceważący stosunek do wszystkiego co ją otacza. Zarzeka się, że jest wrogiem Liny, a i tak wszystkie potyczki kończą się wspólną pojedynkową walką przeciwko wrogom. Uwielbia paradować w czarnym, skąpym (bawar-dzo) ubranku. Ma mocną głowę (szczególnie kiedy w grę wchodzi alkohol). Może przyzywać różne potwory do pomocy w czasie walki, chociaż często efekty ich pomocy nie są zbyt pożądanymi.

Piotr Rogóż

# SLAYERS

原作・神坂一

作画・あらいひろみ





# HIRAGANA

あ a  
い i  
う u  
え e  
お o

か ka  
き ki  
く ku  
け ke  
こ ko

さ sa  
し shi  
す su  
せ se  
そ so

た ta  
ち chi  
つ tsu  
て te  
と to

な na  
に ni  
ぬ nu  
ね ne  
の no

は ha  
ひ hi  
ふ fu  
へ he  
ほ ho

ま ma  
み mi  
む mu  
め me  
も mo

や ya  
ゆ yu  
よ yo

ら ra  
り ri  
る ru  
れ re  
ろ ro

わ wa  
を o  
ん n

# Slowly

ラ ra  
リ ri  
ル ru  
レ re  
ロ ro

ワ wa  
ン n  
ヲ o

マ ma  
ミ mi  
ム mu  
メ me  
モ mo

ヤ ya  
ユ yu  
ヨ yo

ナ na  
ニ ni  
ヌ nu  
ネ ne  
ノ no

ハ ha  
ヒ hi  
フ fu  
ヘ he  
ホ ho

サ sa  
シ shi  
ス su  
セ se  
ソ so

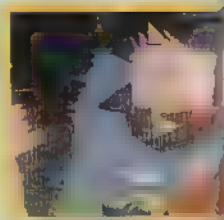
タ ta  
チ chi  
ツ tsu  
テ te  
ト to

ア a  
イ i  
ウ u  
エ e  
オ o

カ ka  
キ ki  
ク ku  
ケ ke  
コ ko

# KATAKANA





**J**eżeli coś może przeszkadzać w oglądaniu ANIME, to właśnie muzyka. Zarówno Sailor Moon, BubbleGum Crisis (że nie wspomnę o mistrzostwach typ.J: Jestem biednym mechanikiem samochodowym ale bardzo zdolnym. Zaraz zbuduję sobie ekstra wyścigówkę, a czuwa nade mną N. Lauda), jak i wiele innych, zwłaszcza serialowych ANIME, posiada zdumiewającą oprawę muzyczną. Faktycznie dzieje się w tej chwili tak, że muzyka filmowa bije rekordy popularności.

Niestety jest to rozkwit pozorny. Ostatnim czasem trzon całej ścieżki dźwiękowej filmu stanowią piosenki. Oczywiście nie są one zawsze pisane do konkretnego filmu. Lwia ich część to odgrzewane przeboje sprzed kilku, kilkunastu czy kilkudziesięciu lat! Czy to źle? Nie zawsze, gdyż niektóre z piosenek są naprawdę dobre i doskonale przystają do obrazu, który ilustrują. Poza tym, czasami dzięki filmowi jest okazja do usłyszenia świetnej, starej piosenki, o której istnieniu nie miało się zielonego pojęcia. Uff! Chyba zbyt rozbudowana dygresja...

Do czego zmierzam? Otóż istny boom na piosenki filmowe, w tym oczywiście ANIMEowe, w moim przekonaniu, zagraża prawdziwej muzyce filmowej. Szczególnie jeśli chodzi o film animowany, w którym przecież muzyka powinna pełnić nieco inną rolę niż w klasycznym filmie. Powinna tworzyć kreskówkowy świat bardziej realnym, w czym naprawdę nie pomagają „pioseneczki”. Jeżeli ktoś jest podobnego zdania, powinien sięgnąć po AKIRA - Original Soundtrack. Jeżeli ktoś uważa, że się czeplię, powinien sięgnąć po AKIRA - Original Soundtrack. Jeżeli ktoś posiada odtwarzacz CD, powinien sięgnąć

po AKIRA - Original Soundtrack.

Sięgnąć. Tylko jak? Niestety jest to trudne. Nigdzie w Polsce nie widziałem tej płyty. Natknąłem się na nią przypadkowo w Niemczech - grzebiąc w muzyce filmowej, na samym dnie, pod Pocahontas, zobaczyłem i nie uwierzyłem własnym oczom. Kwadratowe pudełeczko z nalepką - Picture Disk i podtytułem „Muzyka XXI wieku”. Prawda jest taka, że kosztowało mnie to słono. Kwota, jaką trzeba wytrząpać z portfela, wręcz zabija - 39DM. Ale warto było. Cała płyta skonstruowana jest bardzo zgrabnie, niema jak concept album. Otwiera ją utwór, który jako pierwszy słyszymy w filmie, a kończy REQUIEM. Instrumentarium jest niezwykle bogate. Od samplerów rozpoczynając, przez tradycyjne japońskie instrumenty i chóry, na trójkacie kończąc. Chciałbym teraz pokusić się o krótki opis kilku wybranych utworów.

#### KANEDA (3:10)

Utwór rozpoczynający zarówno film, jak i płytę. Co szczęśliwsi OTAKU mogą odsłuchać go sobie na KAWAIL CD 1. Innym proponuję włączyć początek filmu, wyłączając jednocześnie obraz (o ile, nie wydaje się to komuś bez sensu...). Pierwsza sekwencja filmu (ta po napisach), rozpoczyna się sceną w barze. Kaneda włącza szalę grającą. Utwór rozpoczyna się, gdy płyta zostaje uruchomiona. Wtedy gang Kanedy jest już na motorach. Szybki, ale delikatny rytm po kilkunastu sekundach odkrywa melodię, którą w zasadzie tworzy. Zabieg o tyle ciekawy, że początkowo rytm (instrumenty perkusyjne) tworzą melodię, która przejęta zostaje przez męski chór, imitujący po chwili sam rytm. Wyśniony utwór do jazdy po szosie. Czyżby zjaponizowany, cybernetyczny Chris Rea? Zarówno w filmie jak i na płycie pierwszy utwór







przechodzi miękko w drugi

#### BATTLE AGAINST CLOWN (3:36)

Sam tytuł nie pozostawia żadnych złudzeń. O wiele cięższy rytm i nastrój. Nieco La-bachowski sampler, podobny ksylofon. Jest i chór. Tym razem jednak nie śpiewa. Chór szepcze, a w zasadzie krzyczy szepcząc. To właśnie następuje po krótkim, acz szybkim rajdzie po ulicach Neo Tokio. Walka z Kłauunami, to dziki bój, w którym bronią się klucze, rurki, nogi, głowy, koła motorów i czerwono-gąbkowe nosy. Swoją drogą scena z Tetsuo walcącym kluczem w głowę leżącą koleżkę, wprost z pędzącego motoru, kojarzy się z tą z „Czarnego Deszczu” - Scotta (tam Andy Garcia traci głowę - nie kask). Koniec utworu nawiązuje do poprzedniego tytułu. W tle ledwo słyszalny KANEDA i daleko, powoli przesuwająca się wieżowca.

#### DOLL'S POLYPHONY (2:55)

Wspomniałem wcześniej o Tetsuo. Nie bez przyczyny. Następny utwór, jaki chcę opisać, jest poświęcony właśnie jemu. Każdy doskonale pamięta scenę w szpitalu (jest niesamowita - dop. Jedi). Tetsuo męczy ból głowy. Popija wodą ze szklanki, zauważa małego, pluszowego misia. Wyrzuca misia i szklankę spada na miękki dywan. Wtedy wszystko się zaczyna. Cały utwór jest w zasadzie wykonany bez pomocy instrumentów. Krótkie słowa wypowiedane przez żeńskie głosy. Coraz głośniejsze i częściej. Napięcie narasta, gdy przed Tetsuo stają gigantyczne zabawki, a izolatkę zalewa mleko. Potężny męski, dwusylabowy chór kończy utwór. Po takiej dawce schizofrenii żadne dziecko w życiu nie dotknie ani misia, ani króliczka, ani samochodzika. A mówią, że kreskówki są dla dzieci. Kłosek Lego wielkości garażu też...

#### EXODUS FROM THE UNDERGROUND FORTRESS (3:17)

Utwór bardzo charakterystyczny dla scen akcji w filmie. Podobny do KANEDY, z tą jednak różnicą, że melodię prowadzi harfa. Kojarzy się z Wollenviederem, ale tylko na początku. Potem prowadzenie obejmuje gitara. Muzyka doskonale ilustrująca scenę w kanałach. Skutery, gwiery i błoto. Szybko, głośno i wystrzałowo.

#### REQUIEM (14:25)

Na koniec podsumowanie płyty. Jest nim ten właśnie utwór. Swoje miejsce w filmie

znalazł, gdy AKIRA zaczął się ujawniać. W tym dość długim kawałku znaleźć można wszystko, co znajduje się na płycie. Jest tam i wokalna wersja KANEDY i dziwne głosy z DOLL'S POLYPHONY i krzyki z TETSUO czy BATTLE. Jest też monumentalny, organowy fragment, dobrze znany z końcówki filmu. Płytę zamyka delikatna melodia w wykonaniu żeńskiego chóru, powtarzająca dobrze wszystkim znane słowo - AKIRA.

Każda płyta ma swoje dobre i złe strony. O dobrych już się wypowiadałem, a złe są dwie. Jest za krótka (69:31), to nie art. Drugim, już nieco poważniejszym mankamentem, jest brak fragmentów dialogów, bądź efektów dźwiękowych, którymi napakowany jest film (a ja twierdzę, że się czepiasz - Mr Jedi). Takie smaczki z pewnością nie pogorszyłyby wydawnictwa, o ile można je w ogóle polepszyć.

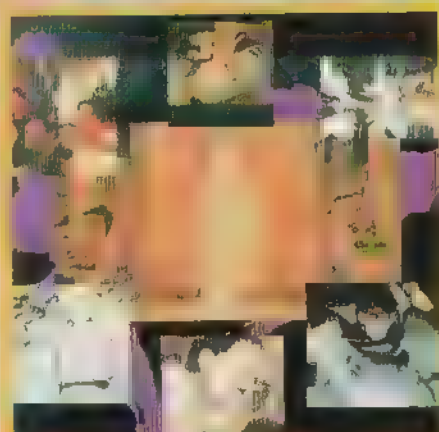
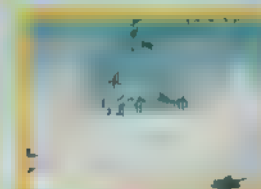
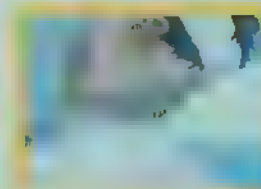
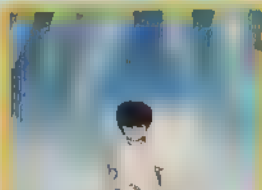
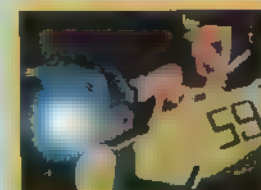
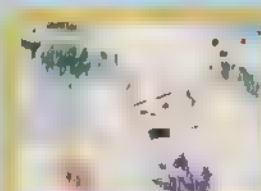
Bartek Kędziński

#### AKIRA - ORIGINAL MOTION PICTURE SOUNDTRACK

composed and conducted by YAMASHIRO SHOU sound architect URATA KEISHI (EMU) YAMASHIRO SHOU all songs performed by GEINOH YAMASHIROGUNI recorded at VICTOR AYOMA STUDIO VARIO (SHOUBU GAKUEN) HITOMI KINEN KOHDOH (SHOWA JYOSH UNIV) LOGO DESIGN ISSHIKI HIROSHI ORIGINAL COVER DESIGN UEHARA NORIHIRO

1. KANEDA 3:10 2. BATTLE AGAINST CLOWN 3:36 3. WINDS OVER NEO TOKYO 2:46 4. TETSUO 10:16 5. DOLL'S POLYPHONY 2:53 6. SHOHMYOH 10:10 7. MUTATION 4:48 8. EXODUS FROM THE UNDERGROUND FORTRESS 3:17 9. ILLUSION 13:58 10. REQUIEM 14:25

Front cover © 1987 Akira Committee. Licensed by VICTOR ENTERTAINMENT, INC. © 1993 Demon Records Ltd. Brentford, Mddx.





# 0079 THE WAR FOR EARTH GUNDAM

## Gatunek

Kłopot z tego typu grami polega na tym, że trudno je zaliczyć do jakiegos konkretnego gatunku. Z jednej strony jest to plus, ponieważ gwarantuje to dużą różnorodność zadań jakie tytuł stawia przed grającym. Z drugiej zaś strony, taki synkretyzm na siłę rodzi kiepskie, a nawet bardzo kiepskie elementy gry. Przydarzyło się to Mechadeusowi (Daedalus) czy Lucasowi (Dark Forces) (nie zgadzam się! - Mr Jedi) i mimo to ich błąd powtórzyli Bandai

Digital Entertainment oraz Presto Studios autorzy Gundam. W tym przypadku tymi słabymi punktami gry są elementy zręcznościowe. O samej strzelance jednak nieco później.

## Historia

Populacja ludzka na Ziemi osiągnęła rozmiar krytyczny. Jedyнным sposobem na uniknięcie katastrofy ekologicznej była kolonizacja przestrzeni kosmicznej. Federacja Zjednoczonych Narodów Ziemskich zrealizowała swój projekt przy pomocy cylindrycznych kolonii orbitalnych zasiedlanych sukcesywnie przez miliony Ziemi. Przeciwno Federacji powstała Duchu Zeon (władana obecnie przez Degina Garmę Zab ch) walcząca o własną autonomię. Przy pomocy skonstruowanych przez siebie „palernych” Mobilis Suits zwanych ZAKami, zaatakowała ona pozaziemskie kolonie Federacji. Następnym

celem miała być sama Ziemia. By ją ratować, przywódcy Federacji postanowili utworzyć na Side 7 (jednej z kolonii) tajną bazę, w której zaprojektowano skonstruowano prototypy równie potężnych jak ZAKI (a nawet bardziej) Mobilis Suits. Niestety Shar Aznabu (alias Strazak) - as floty powietrznej Zeonu i bliski przyjaciel Garmy Zab ch odkrywa ową bazę, i niszczy wszystkie prototypy. Na szczęście w porę pojawia się tam jakiś cywil (alias Gracz), który wsiada za stery i uruchamia ostatniego Mobila - Gundama.

Po spektakularnym opuszczeniu Side 7, Gundam musi umknąć przed eskadrą Shara i skryć się w hite Base. White Base to wielki statek wojenny, na pokładzie którego spotkać można kapitaną Brighta Noaha (robiącego dziwne miny) i panią generał Han-ni Asana (pokazującą się z dwuznacznym makijażem). Po stronie Gundama walczą jeszcze dwie inne maszyny: Guncannon (pilotowana przez Kaia Shidena), a także Guntank (prowadzony przez barczystego Duke a Jose). Niestety ich wyczyny w samej grze nie są zbyt pomocne, a czasem wręcz zrzucają na Gundama cały ciężar walki z Sherem. Mimo to dobrze jest wiedzieć, że nie gra się w pojedynkę.

## Gra

Gundam składa się z kilku koncepcji faktu interaktywnego, wplecionych zręcznie w całą os dramaturgiczną. Wiodącym sposobem narracji jest per-



spektywa trzeciej osoby (patrz elementy filmowe Wing Commandera). Zawsze jednak w taki sam sposób kierujemy robotem. Jest to duże ułatwienie dla gracza, gdyż daje to wrażenie płynności w przeskakiwaniu do innej perspektywy. Z perspektywy pierwszej i trzeciej osoby mamy okazję oglądać doskonale zrealizowane sekwencje 3D i nieco gorsze popisy aktorskie. Zrozumiałe jest, że budżet nie zawsze pozwala na zaangażowanie Walkena (Ripper) czy McDowella (W.C.), ale to co

się dzieje w Gundamie jest lekką przesadą. Na szczęście nie tak wielką, jak na przykład kostiumy i mój ulubiony helm „złego”, Mająca budzić trwogę postać Shara Aznabulla nosi biały kask z tekturem paskiem na oczach i wściekle czerwony mundur (przypominający nieco kostiumy z Lynchowskiej Diuny).

Jeszcze trochę o sekwencjach filmowych (gdzie lwia część gry to właśnie one). Graficy i animatorzy tak zachwycili się swoim sukcesem w przedstawianiu scen walk robotów, że zapominają czasami o tym, co to jest oś akcji w montażu. Także niektóre rozciągnięcia w czasie (ujęcia, w których Gundam wyciąga miecz) mogą drażnić. Mimo tego trzeba przyznać, że Presto potrafi robić 3D. Warto zwrócić uwagę zwłaszcza na sceny rozgrywane się na Side 7 i Ziemi. Efekty eksplozji i „dymków” po podskokach są zdumiewające. Kolejnym elementem gry jest VR. Kilka razy gra wymaga przeniesienia się do rzeczywistości wirtualnej, gdzie za pomocą panoramy 360 stopni można poruszać się po ulicach lub pomieszczeniach. Niestety płynność panoramy oraz ZOOM są średniej jakości.

### Strzelanka

Grając w Gundama, dwukrotnie ma się okazję do wykazania swoich umiejętności przydatnych na przykład w Blood Bath. Takie czynności byłyby założeniem autorów. W rzeczywistości, podczas strzelania o wiele bardziej przydatne są inne cechy (cierpliwość i słabe nerwy). Na PowerPC 5200, 24MB nie do zestrzelenia poruszają się z prędkością około jednej klatki na sekundę, gdzie czas od spustu wynosi czasem dwie sekundy. Nie wiem, czy autorzy gier nie mogą zrozumieć, że Lingo nie jest do pisania zrecenzycji. Podczas gry sfery na jeszcze jeden element. W chwili Gundam traci częściowo moc, a całkowi-

cie nogę, musi sam wylądować na Ziemi. By tego dokonać, należy sterować wskaźnikami podstawowych funkcji życiowych. Robi się to, przeskakując z jednego wskaźnika na drugi i trzeci. Ten pomysł całkiem mnie rozbawił.

### Gundam

Przejdźmy teraz do samego Gundama (robotu). Przede wszystkim jest spory, powiedziałbym nawet że całkiem spory. W rzeczywistości mógłby tanczyć ze Statuą Wolności (gdyby tylko grał w Ghostbusters). Do dyspozycji jest: Vulcan Cannon - podwójne 70mm działko na czole, Beam Saber - dwa miecze do wyciągnięcia zza pleców, Beam Rifle - strzela na dalekie odległości, Bazooka - kapiszony Melee - piacha i Shield - zomowska tarcza. Funkcje Gundama to: atak, obrona, interakcja, ruch. Ponadto Gundam potrafi latać, świecić galami i tracić głowę (za każdym razem gdy zostanie wcisnięty zły klawisz).

### Pytanie

Teraz to co interesuje pewnie każdego fana mangi. Jak bardzo mangową grą jest Gundam? I tu odpowiedź padnie smutna. Poza samym robotem (nikt nie zaprzeczy jego mangowości) legendy „Gundam nie jest mangowy. Nie spełnia tego oczekiwania ani strona wizualna (wyjątek stanowi miasto), ani historia (wyjątkiem jest brak klasycznego początku i końca), ani bohaterowie (zarówno wygląd, jak i cała reszta pozostawiają wiele do życzenia).

### Wynik

Po całej serii zarzutów nadszedł czas na ocenę. Gundam, mimo licznych wad, jest grą udaną. Potrafi wciągnąć (ale i zrytować), a liczne wersje śmierci robotów sprawiają, że przegrywanie nie jest takie monotonne. Gdyby ktoś uparł się, by grę skończyć, polecam zapisywać stan gry po każdym posunięciu, gdyż sekwencje filmowych nie da się ominąć (one przecież stanowią jej trzon), a grę zaczyna się zawsze od początku. Sporą zaletą jest też fakt, że znajomość angielskiego nie jest konieczna, by się świetnie bawić skończyć grę w przeciągu ośmiu godzin.

### Do kolekcji

Płyta jest zabezpieczona, w związku z czym teczka z danymi jest niewidzialna. By otworzyć Gundama w formie trzeba importować je do Directora, który widzi na płycie tęczkę MEDIA. Spora część scen śmierci robota jest upakowana na końcu pliku NA.MOV.

Bartek Kędzierski

Gundam - 0079 the War For Earth  
Bandai Digital Entertainment Co. Ltd.  
Wydania: PC, Per 3.5", 2x, 24MB, SVGA  
16bit kanał dźwięku, CD-ROM, Mac PowerPC 5200  
801 System 7.5 i 16MB i więcej



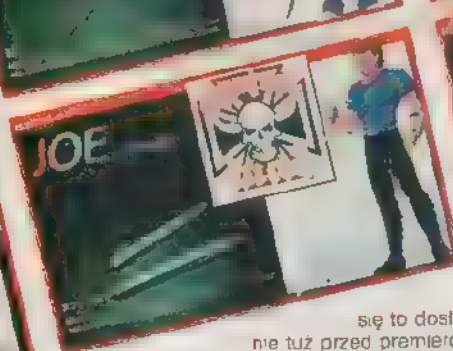
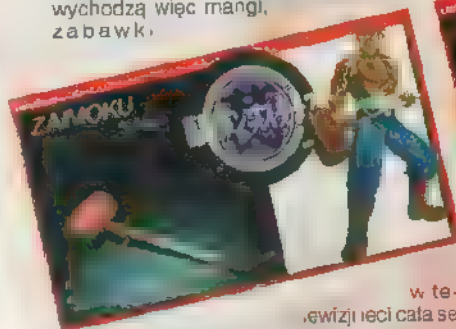
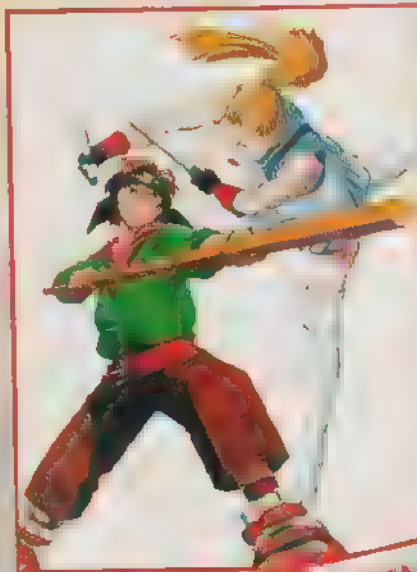
Japończycy kochają gry na tzw. arcade ma-  
chine czyli na popularne również u nas  
automaty. Ogromne „Games Centre” są  
u nich miejscami spędu, spotkań towarzyskich  
z przyjaciółmi, a ponadto sposobem na odstre-  
sowanie się po dniu bardzo intensywnie, pracy  
Owe „Centra Giercowania” bynajmniej nie przy-  
pominają jednak naszych spelunek, które nie  
wiedzieć czemu, dumnie nazywane są „salona-  
mi gier”. Wyobraźcie sobie na przykład 20 ory-  
ginałnych automatów Virtua Fighter 3  
z wygodnymi siedziskami, gdzie można sobie  
swobodnie usiąść, postawić plik żetonów na  
blacie i w spokoju zacząć zgłębiać tajniki gry  
nie martwiąc się, że „jakis jeszcze za plecami za-  
opiekuje się twoim portfelem z tylniej kieszeni”.  
W Polsce niestety jest to jeszcze nierealne, że  
nie wspomnę, że większość najnowszych gier  
które można spotkać, to pokrojone „piraty” na  
częściach z Hongkongu. Tak się na przykład  
rzecz ma z wymienionym już przeze mnie Vir-  
tua Fighterem 3, który jest obecny ale w wersji  
ambientowej, czyli bez okrzyków i rozmów po  
japońsku. Eh, ale jak się nie ma co się lubi, to  
się lubi co się ma! W Japonii jedna gra na arca-  
de machine kosztuje 100 jenów, czyli równowa-  
rność około jednego dolara USA. Gry video  
podobnie jak komiksy, zostały wpisane do dzie-  
dzictwa kulturowego Japonii. Grają w nie do-  
kładnie wszyscy począwszy od najmłodszych  
a na sędziwych profesorach uniwersytetów ja-  
pońskich skończywszy. Jak opowiada mi mój  
znajomy, nauczyciel historii Japonii w szkole  
w Himeji, Ken, mimo nawalu obowiązków służ-  
bowych, tradycyjną jest rodziną absolwentów  
w „Game Centre”, gdzie na dużym turnieju  
spotykają się, doradzi już, byli uczniowie tej sa-  
mej klasy czy szkoły. Do  
tego dochodzą mistrzo-  
stwa Japonii i ogólnokra-  
jowe rankingi, jak to  
miało na przykład miej-  
sce w wypadku kultowej  
już gry Virtua Fighter 2.  
Jeśli sobie przypomni-  
cie, to nawet Czarodziej  
ki z Księżyca w jednym  
z odcinków Sai or Stars  
grają w tak m. turnieju,  
a na jednym z ekranów  
monitora wyraźnie widać  
Akira z VF2. O toż zaraz  
jakaś grupka zarzuci mi  
że nie ma to nic wspóln-  
ego z tematem mang,  
anime. A owszem, ma  
to bardzo. Tematy te  
wzajemnie się przeno-  
są. Stylizacja mangowa  
jest w japońskich grach  
wszechobecna, a wielkie  
koncerny podpisują ze  
sobą umowy o współpra-  
cy podczas promocji róż-  
nych tytułów. Na rynek  
wychodzą więc mangi,  
zabawki,

studium  
Ganax,  
Banda  
i Victor

Efektom tego jest wypuszczona w sierpniu gra  
w Japonii na Segę Saturn. Podobnie jest z in-  
nymi nie mniej znanymi tytułami. Czemu słu-  
żyć miał taki przydług wstęp? Otoż jest w Polsce  
cała rzesza ludzi, którzy kochają jeden z gatun-  
ków gier, a mianowicie mordobicia. Tytuły Cap-  
comu, jak mało które oddają ducha mang. Cykl  
Street Fighters (o którym napiszemy w przyszło-

ści), ze swoimi wielo-  
uderzeniowymi com-  
bo na zakończenie  
z zawisającymi w bez-  
ruchu postaciami i roz-  
świetlonym ekranem  
na ułamek sekundy to  
niemalże żywcem  
przeniesiona styl sty-  
ka komiksów japoń-  
skich czy filmów  
anime. Najejden pew-  
nie zakupił sobie Play-  
station, aby móc  
zagrać w domu  
w dwie części Tekkena  
czy Soul Edge. Ja za-  
opatrzyłem się kiedyś  
w Saturna zwabiony  
nagą Virtua Fightera.  
W zeszłym roku zarzą-  
dził na automatach  
znakomity tytuł  
Soul

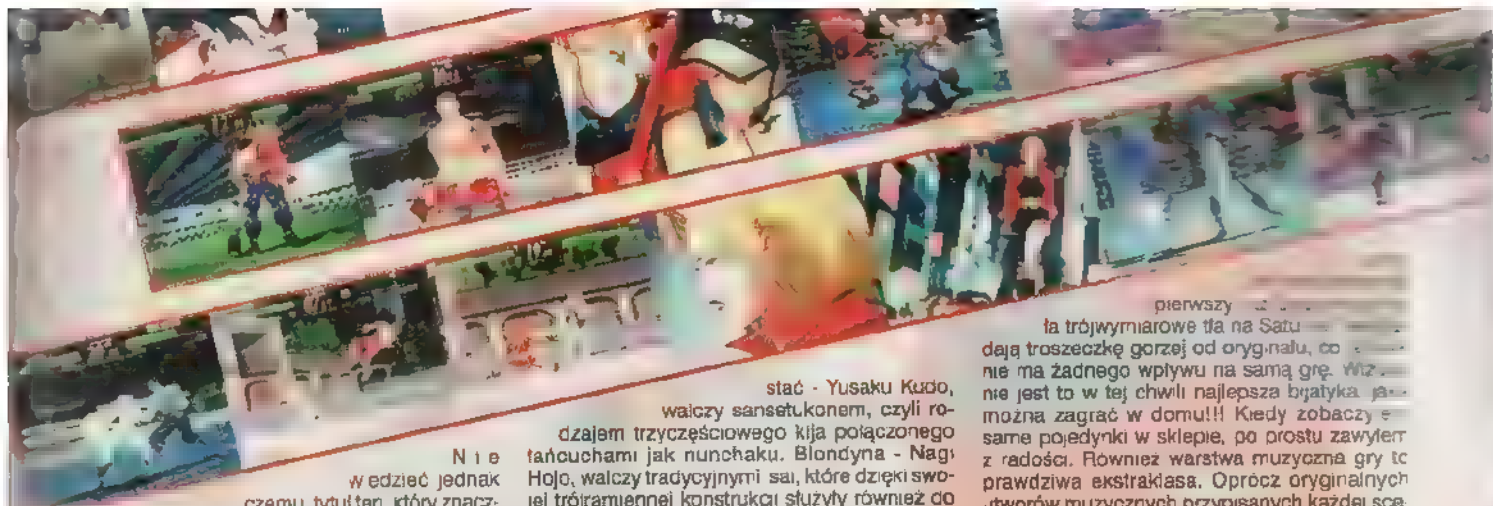
Edge, który to był  
b. atyką z użyciem różnego ro-  
dzaju uzbrojenia. Sytuacja była niebiańska  
gdy na początku tego roku Namco wystawiła  
ten tytuł na konsolę Playstation. Rewelka!!! Wie-  
działem jednak, że koncert Sega nie zasypia  
gruszek w popiele. W 1996 wystawił on ostatni  
swój, automat z bijatyką, która korzystała z ply-  
ty Model 2, na którym to wykonano VF2. Działo



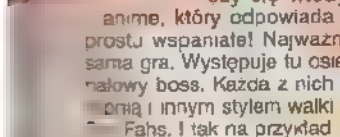
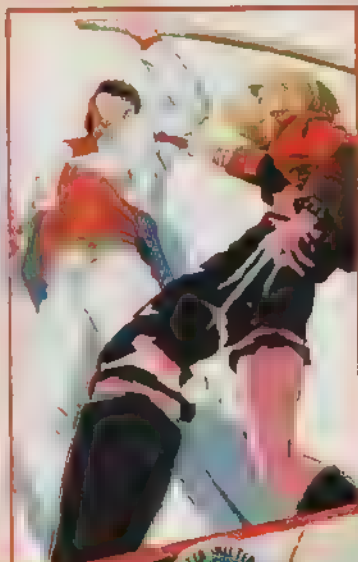
w te-  
lewizji ieci cała se-  
ria, na video wypuszczane są  
kasety OAV i producenci gier szybko piszą  
softwary na różne platformy. Tak się na przy-  
kład rzecz ma o Usadzie i Evangelionem, gdzie  
mamy do dyspozycji współpracę pomiędzy

się to dosłow-  
nie tuż przed premierową  
odśloną trzeciej części Virtua Fighter

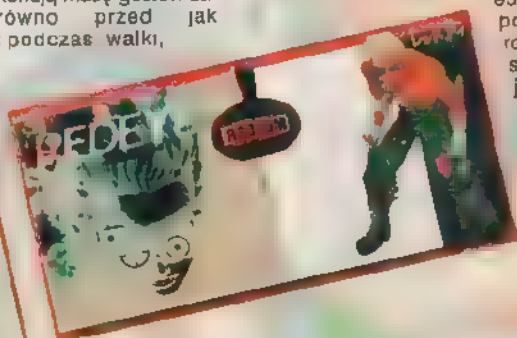




Nie wiesz jednak czemu, tytuł ten, który znacznie przewyższał Soul Edge'a pozostał prawie nieznamy w Europie. Mowa o grze Last Bronx, którą to można było tylko okazynie spotkać w salonach gier Europy Zachodniej. Fanom więc przyszło czekać przeszło rok na adaptację tego tytułu na konsolę Sega Saturn. I wreszcie jest, wyszedł na początku sierpnia!!! Czy warto było tyle czekać? Za momentik spróbujemy sobie odpowiedzieć na to pytanie. Ponieważ jest to najprawdopodobniej ostatnia bijatyka od Segi przed ukazaniem się nowej konsoli, więc postanowiono dopieścić ją do ostatniego detalu. Zresztą Last Bronx przepisywała w całości ekipa programistów z AM#3 (Sega Rally Championship), co jest wystarczającą rekomendacją dla tego tytułu. Gra daje popalić od samego początku. Przede wszystkim, co najważniejsze dla otaku, zamieniono renderowane intro na prawdziwy film anime! Jest on zmontowany tak perfekcyjnie i zgrany z piosenką „Jaggy Love” trójki kawaii panienek tworzących kapelkę D Secrets, że w efekcie dostaliśmy „gasiej skórki”. Rozbudowano również, w stosunku do automatu, warstwę fabularną gry. Specjalnie została stworzona opcja „Saturn Mode”, kiedy to postacie spotykają się w finale z bohaterami, z którymi mają do



stać - Yusaku Kudo, walczy sansetukonem, czyli rozdaję trzyczęściowego kija połączonego tańcuchami jak nunchaku. Blondyna - Nagi Hojo, walczy tradycyjnymi sai, które dzięki swojej trójamiennej konstrukcji służyły również do blokowania i łamania głów miecza (pamięta cie Elektry Franka Millera?). Naczelny na przykład lub wysokie i szybkie panienki (bez skojarzeń!), więc najczęściej wybierał Lisę Kusanami, która swoimi dwoma pałkami potrafi zakreślić taki młyn, że gdyby to była normalna walka, to byłbym szczęściarzem wychodząc z niej tylko bez zębów. Tak więc, dla każdego coś miłego. Nie ma co ukrywać. Walki gangów na ulicach Tokio są bezwzględne i brutalne. To nie jest sportowa walka z VF. Tutaj skopanie leżącego bezbronnego przeciwnika, to jak zjeść bułeczkę z masłem. Od tego będzie zależeć twoje być albo nie być. Oczywiście każda postać ma swoją historię, motywy działań i dokładnie rozpisane charakterystyki z grupą krwi, rozmiarem stopy włącznie. Ot, normalna, precyzyjna japońska robota. Grafika powala na kolana. Bardzo obawiałem się o ten element gry gdyż ostatnie adaptacje Segi szwankowały właśnie w tym punkcie. Tym razem jest jednak niema. Identyfikacja jak na automatach. Grafika jest wykonana w wysokiej rozdzielczości, a postacie rzeczywiste animowane są 60 klatek na sekundę! Ponadto zastosowano pełen „motion capture”, dzięki czemu postacie poruszają się bardzo realistycznie i wykonują masę gestów zarówno przed jak i podczas walki,



zupełnie jak w Tekken 3. Aby jednak osiągnąć ten efekt, autorzy uprościli inne elementy, które były obecne na automacie. Chodzi mi na przykład o cienie rzucane przez zawodników podczas walki, które na Saturnie za każdym razem, niezależnie od ustawienia punktu światła, wyglądają na ziemi jak edna wielka czarna plama. Po-



pierwszy z...  
ta trójwymiarowe tła na Saturnie...  
dają troszeczkę gorzej od oryginału, co...  
nie ma żadnego wpływu na samą grę. Wz...  
nie jest to w tej chwili najlepsza bijatyka...  
można zagrać w domu!!! Kiedy zobaczy...  
same pojedynki w sklepie, po prostu zawyłem...  
z radości. Również warstwa muzyczna gry to...  
prawdziwa ekstraklasa. Oprócz oryginalnych...  
utworów muzycznych przypisanych każdej sce...  
nerii z automatu, muzycy zremiksowali niektóre...  
kawałki na styl techno-dance i dodali kilka...  
nowych. Sam często wkładam kompakt z grą...  
tylko po to, aby odpalić soundtrack (całość jest...  
zapisana w formacie digital audio). Wszyscy bo...  
haterowie dodatkowo podczas gry krzyczą po...  
japońsku, a nawet czasem rozmawiają przed...  
walką. Całość idealnie pomaga poczuć klimat...  
bezwzględnych damsko-męskich pojedynków...  
Sega poprzedziła wydanie Last Bronx ogromną...  
akcją reklamową, dzięki czemu otaku kochają...  
cy gry video mogą poznać jeszcze losy swoich...  
ulubieńców w mandze o tym samym tytule. Ka...  
wałki z komiksu możecie ujrzeć obok. Jazda...  
tylko całość wpadnie w moje łapki, nie omiesz...  
kam zamieścić recenzję! W pudełku z grą jest...  
jeszcze duży plakat na ścianę, komplet nakle...  
dek z wszystkimi bohaterami w wersji Super De...  
formed (a jakże!). Jako bonus dołożony jest...  
też drugi kompakt „Special Disk” Znajdziecie...  
tam podręcznik do gry, gdzie o technikach wal...  
ki opowiadają zawodnicy głosami seiyuu, któ...  
rzy użyczyli swoich głosów w anime. Dla tych...  
którzy nie obli jeszcze specja nie dużo cyber...  
netycznych twarzy stworzona jest specjalna...  
opcja treningowa. Młodzie! Każdy detal blys...  
czy jak psu. ehm, nieważne. Sega zapowiada...  
ła też film z aktorami, który miał się ukazać...  
z premierą gry na Saturna, ale czy to tego do...  
szło, nie mam pojęcia. Co można jeszcze do...  
dać? Umarł król, niech żyje król! Zmierzch...  
dominacji Soul Edge'a nastąpił wraz z pojawie...  
niem się Last Bronx. Jeszcze tylko mała uwaga...  
Nie polecam czekania na wersję europejską...  
gdyż jak znam życie i podejście Segi do rynku

europejskiego, to...  
potrwa to dobry...  
rok. Lepiej poprosi...  
ć jakiegoś zna...  
jomka, aby wpadł...  
do któregoś ze...  
sklepów w cza...  
sie wyjazdu za...  
zachodnią gra...  
nicę. Od sierp...  
nia 1997 Last...  
Bronx rządzi!

Mr.Gato

Tytuł LAST BRONX (wersja japońska)  
Producent SEGA ENTERPRISES LTD. 1996 1997  
Platforma SEGA SATURN  
Typ gry m. dobrane  
Cena 58000 jenów



**C**ałej rzeszy młodych Otaku na całym niemalże świecie to nazwisko kojarzy się z filmowym przebojem roku 1995 - Ghost in the Shell. Jego styl i sposób obrazowania pozornie prostych i „nieważnych” scen jest nie do pomylenia z jakimikolwiek pracami innych twórców. Oshii ma tak silną osobowość, że każdy przenoszony przez niego na ekran scenariusz siłą rzeczy zostaje przekształcony i opowiedziany od nowa, mimo iż fabuła pozostaje bez zmian. Niektórzy twierdzą, że jest szalony, ale jego miłośnicy wiedzą, że jest jednym z niewielu, którym udało się zrozumieć sens istnienia...

### Twórczość Mamoru Oshii

Urodzony 8 sierpnia 1951 w Tokio. Jest najmłodszy w rodzinie, wychowywał się z bratem i dwiema siostrami. Podobno, gdy był trzyletnim maluchem, już wtedy na jego przyszłą twórczość wpłynęły amerykańskie filmy sf. Nic więc dziwnego, że kilkanaście lat później dokładnie w roku 1966, postanowił zostać pisarzem science fiction. Realizację swojego zamierzenia zapoczątkował rozpoczynając naukę na uniwersytecie w roku 1970, gdzie wstąpił na studia filmowe. Jeszcze w tym samym roku nakręcił swój pierwszy krótki metraż na 8-milimetrowej taśmie, a nieco później (jak sam stwierdził) stworzył w myślach około tysiąca scenariuszy filmowych - to się dopiero nazywa pracować pełną parą, co? Przez 6 kolejnych lat zrealizował trzy filmy krótkometrażowe, po czym kupił kamerę, na której mógł wreszcie zapisywać obraz na taśmie 16 milimetrowej. W roku 1975 opuszcza uniwersytet, aby zostać animatorem radiowym. Następnie dostaje się do wytwórni Tatsunoko Production (znanej między innymi z takich produkcji jak: Załoga G, Mash Go Go Go, Zillion i wiele innych), od tego momentu zaczyna się jego kariera jako animatora. Robi seriale, współuczestniczy w tworzeniu takich tytułów jak np. Ippatsu Kiba Kun - 1977 Gatchaman 2 - 1978, Zendaman - 1979. Mimo to, w roku 1980, opuszcza Tatsunoko, aby przyłączyć się do słynnego Studia Pierrot, gdzie jeszcze w tym samym roku również uczestniczy w tworzeniu serialu telewizyjnego Nils Holgersson. Nils No Fushig na Tabi - 1980 (pamiętacie Nilsa z „Cudownej podróży”? - gościł w naszej telewizji pod koniec lat osiemdziesiątych w popularnym wtedy programie dla dzieci - „Tik-Tak”). Nieco później w roku 1981, bierze udział w pracach nad filmem, a następnie nad serialem telewizyjnym Urusei Yatsura.

W 1983 powstaje jego pierwszy film: Urusei Yatsura - Only You (który również omawiany jest w tym numerze). Film ten jest pierwszym OAV na świecie. W rok później powstaje jego drugi film z serii UY - Beautiful Dreamer - oraz jego pierwsza manga - Totonotsumari, która zostaje opublikowana w magazynie Animage w roku 1984. W roku 1985 powstaje kolejny OAV Tenchi No Tamago, a następnie Akai Megane - film live oraz OAV - Twilight Q2 w 1987 roku. W roku następnym powstaje seria telewizyjna Patlabor oraz manga Kenro Densetsu (opowieść o wilku psie, historia świata wg Akai Megan). Pierwszy film z serii Patlabor powstaje w roku 1989, a następnie seria telewizyjna Gonsenzo Sama Ban Ban Zai.

W roku 1990 Oshii zrobił kilka ilustracji do gry video w Super Famicom, Sainsara Naga i wtedy właśnie dojrzały jego pomysły związane z filmem live - Kerberos, który zrealizował w następnym roku. Kolejnym filmem live jest Tal King Head, który ujrzał światło dzienne w 1992 roku. Drugi z kolei Patlabor powstaje w roku 1993. Następna jest powieść oparta na Patlaborze - Tokio Wars Manga w Animage - Serafine oraz ilustracje do Sainsara Naga 2, które

powstają w roku 1994. Rok 1995 to znany już wszystkim (?) Ghost in the Shell. Podobno następnym filmem Mamoru Oshii, będzie film live...

### Styl twórcy

To właśnie od drugiego filmu z Urusei Yatsura dał się zauważyć charakterystyczny styl Oshii, pozwalający odróżnić jego twórczość od dzieł innych autorów. Elementy, które pojawiają się





prawie we wszystkich jego anime, czyli, młode dziewczyny - które mogą być aniołami, zwierzęta - ryby, ptaki, psy (w 1993 roku Oshii kupił sobie psa - baszeta, którego nazwał Gabriel, można go znaleźć w wielu jego dziełach - przyjrzyjcie się dobrze!), dalej, mechy, helikoptery, samoloty, sterowce, (które nie są w zasadzie niczym innym, jak metalowymi ptakami - hmm, czyżby objawiała się w ten sposób tęsknota twórcy za oderwaniem się od ziemi? Według mnie, to on już dawno się od niej ode-

rwał) Ale byłoby nieporozumieniem, gdyby styl Oshii przypisywać tylko postaciom, czy też przedmiotom. Najważniejsze są ukryte pod tym wszystkim sytuacje i charakterystyczna atmosfera, surrealistyczna, umieszczenia gdzieś na krawędzi jawy i snu (blade światło padające na twarze - pamiętacie jedną z początkowych scen z GITSa?, świty, bardzo dziwne detale, itd.). Niebo i woda grają ważną rolę w jego filmach (np. akwarium), a aspekty mityczne i religijne są ukryte gdzieś pod spodem (cytaty z Biblii, nierealne postacie). Atmosfera Oshii to przede wszystkim jego osobiste dzieła. Tenchi No Tamago, Twilight Q2, filmy live - np. Cerberos, i mangi. Twórczość tego reżysera trudno jest porównać do dzieł kogoś innego - pewne cechy wspólne widać najwyżej w jego pojedynczych filmach, ale są to raczej nawiązania do ogólnej formuły, niż do konkretnych tytułów. Innymi słowy jego twórczość trudno jest zdefiniować. Oshii przywiązuje zawsze większą wagę do sytuacji i refleksji, aniżeli do samej akcji, dlatego jego dzieła mogą wydawać się zwodnicze dla kogoś, kto po raz pierwszy zetknął się z filmami tego reżysera. (np. GITS) Jego filmy mogą wydawać się nud-

ne, ale to tylko pozory - trzeba po prostu „poczuć bluesa”, a dopiero później można odkryć ich urok. Oshii we wszystkich swoich adaptacjach potrafi zachować oryginalność, np. w Patlaborze. Jego dzieła nie należą do tych, o których zapomina się w godzinę po ich obejrzeniu, ponieważ Mamoru nie mówi wszystkiego, lecz zmusza widza do refleksji i często zdarza się tak, że zaraz po obejrzeniu filmu nie jesteśmy w stanie zrozumieć wielu scen... dopiero po jakimś czasie następuje oświecenie - nawet po kilku latach - dopiero wtedy rozumiemy, co chciał nam przekazać i czemu uczyliśmy to w ten sposób. Taki właśnie jest Mamoru Oshii... reżyser dla ludzi myślących i refleksyjnych.

### Kenji Kawai

Jeśli mówimy o Mamoru Oshii, nie sposób nie wspomnieć o Kenji Kawai - człowieku, który jak nikt potrafi dźwiękowo zilustrować sceny stworzone przez Oshii. Kawai jest gitarzystą, z Oshii poznał się podczas realizacji Akai Megane, dla którego skomponował całą oprawę muzyczną. Ktoś kiedyś powiedział, że Oshii i Kawai (przez jedno „i”) stworzeni są do tego, aby ze sobą współpracować. Kawai to jedyny twórca, który jest w stanie przetłumaczyć na muzykę sceny i atmosferę występującą w filmach swojego kolegi. Gdy słuchamy jego muzyki, natychmiast stajemy przed oczami sceny z filmów Oshii - który potrafi pokierować ciszą tak umiejętnie, jak Kawai długością dźwięku. (Zresztą po co daleko szukać - motyw przewodni z GITSa, to po prostu czysty narkotyk - sam doceniłem go dopiero za którymś razem z kolei i do dzisiaj nie mogę się jeszcze otrząsnąć z szoku - CD ze ścieżką dźwiękową zdarłem niemal doszczętnie). Jeśli chociaż raz usłyszycie muzykę autorstwa Kawai, ta już nigdy nie będzie Wam obojętna, podobnie jak filmy Mamoru Oshii. A to dlatego, ponieważ swoją moc czerpie z umysłu oglądającego - z wyjątkowych scen w filmie. Ona posiada swój własny wymiar i wyraża swoje własne uczucia - jest inspirująca, zmuszająca do emocjonalnej reakcji. Nie jest tylko „muzyką” (jak okresła się często „dźwiękową papkę” mającą wypełnić ciszę w filmie, czy reklamówce). Stosunkowo łatwo jest rozpoznać muzykę Kawai, gdyż tworząc ją, posługuje się charakterystycznymi instrumentami, rozwiązaniami aranżacyjnymi

### Częściowa lista utworów Kenji Kawai:

#### Anime:

Akai Megane, Twilight Q2, Patlabor 1 i 2 oraz seria tv i OAV Straydog Kerberos Panzer Cops, Talking Head, Ghost in the Shell. Oprócz tego wiele innych seriali tv - OAV jak np. Maison Ikkoku, Vampire Princess Miyu, Blue Seed.

Opracował: Mr Jedi

Bibliografia:  
1. Anime Land nr 29  
2. Zasoby umysłu własnego

Ghost in the Shell © Masamune Shirow/Kodansha Ltd/Banda Visual Co. Ltd/Manga Entertainment Ltd  
Patlabor © Headgear/E motion/TEC  
Gatchaman © 1972 Tatsunoko Productions





**O**d redakcji zamieszczamy dziś obszerny tekst o rytuale seppuku. Ostrzegamy jednak, że tekst zawiera dość drastyczne i naturalnie odrażające, stąd odradzamy jego lekturę najmłodszym czytelnikom naszego pisma oraz udziałem o słabych nerwach. Wszyscy inni niech czytają na własną odpowiedzialność.

#### Motto

„Chcę ci otworzyć siedlisko mojej duszy i pokazać, co się w niej dzieje. Patrz sam czy ona czysta, czy też skałana.”

„Gdy honor stracony, lepsze jest ucieczka przed śmiercią niż bezpieczna ucieczka przed hańbą.”

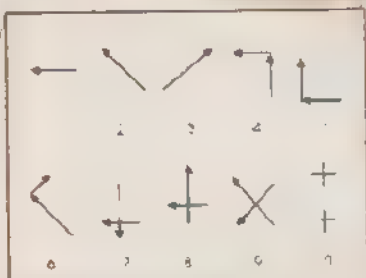
„Bushido”

Seppuku w tłumaczeniu dosłownie oznacza „rozprucie brzucha”, jest jedyną prawidłową nazwą, charakterystyczną i jedynej w swoim rodzaju, sztuki popełniania samobójstwa. Można to zabrzmieć dziwnie, ale jeszcze nie podkreślę słów „sztuki”. Ceremonie tak samo jak sztuka ceremonii herbacianej chanoyoi, czy sztuka kłobani. Z tą różnicą, że nieodwołalnie ostateczna.

Seppuku nigdy bowiem nie było zwykłym czynem samobójczym. Było ceremonią prawnym wyrazem postawy wobec przetrwania świata. Było wynajazkiem średniowiecza na mocy którego wojownicy pokutowali za dokonane zbrodnie, naprawiali błędy lub uciekali przed hańbą. Było również seppuku najwyższym i niepodważalnym dowodem prawdy, bo czym innym można było zaświadczyć o własnej szczerości niż zadaniem sobie śmierci w świadome okrutny sposób. Bywało seppuku również karą za zbrodnie, ale nawet wtedy odbywało się uroczystością z należytym ceremoniałem. Nikt nie mógł go wykonać prawidłowo bez należytego spokoju, obojętności i swobodnej pogardy wobec śmierci. I jako takim należał mu się szacunek.

#### Pochodzenie:

Seppuku funkcjonuje często w kręgach kultury zachodniej, pod nazwą harakiri. Termin ten poprawny z punktu widzenia pisowni i gramatyki japońskiej, jest jednak w samej Japonii uważany za tyleż pospolity, co wulgarny. W pisowni, zarówno harakiri jak i seppuku, składają się z dwóch tych samych ideogramów, zamienionych jedynie miejscami. Inną nazwą ceremonii tego samobójstwa po egipskiego na rozcięciu sobie brzucha, którą często opiewa „bushido” jest kappuku.



10 najczęściej stosowanych technik seppuku

Ale powróćmy do genezy samego ceremoniału. Na terenach Azji, północnej i Syberii, a także na północnych terenach właściwych Wysp Japońskich, ceremonialne rozprucie brzucha zdarzało się już na początku II tysiąca naszej ery. Ceremonia zwana „pere” wiązała się prawdopodobnie ze składaniem ofiar (z członków własnego plemienia lub pochwyconych w bitwie wrogów) ku czci lokalnych bóstw. Ludom, od którego Japończycy przejęli sposób zadawania sobie śmierci „pere”, byli rdzenni mieszkańcy wysp zwani Ainu (lub Ajnu). Ainowie zamieszkiwali wcześniej cały obszar głównych wysp, nim ekspansja Japończyków

wyparła ich na teren południowego Honshu, a wreszcie na Hokkaido. Być może właśnie wtedy, seppuku przejęli od Ainów zbrojni osadnicy, którzy z czasem przekształcili się w kasty samurajów. Oficjalnie uważa się, że seppuku jako przywilej stanu rycerskiego zostało uznane ok. 1500 r.

#### Dlaczego brzuch?

Zacznijmy od dokładnego tłumaczenia słowa. Nie, może nie słowa, ale pojęcia - „hara”. To nie tylko brzuch. To również w pewnym sensie dusza, myśl i zamyślenie. Nie należy również mylić japońskiego pojęcia duszy z rozumieniem europejskim tego słowa. Według nauk głoszonych przez buddyzm (który jako religia

#### POWODY:

Natura rym wydaje się fakt, że samobójstwo poprzez rzucenie się na własny miecz (histona europejska opisuje nierzad podobne wypadki), stało się popularne wśród wojowników. A zwłaszcza takich, których filozofia uważała dostanie się w ręce wroga za najwyższą, niczym nie zmywaną hańbę. Seppuku jako zjawisko zaczęło się rozpowszechniać dopiero w okresie Heian, by pod koniec XII wieku stać się swobodną demonstracją odwagi, pogardy wobec wroga lub wyrazem rozpacz po śmierci lennego pana. Samobójstwo po śmierci suwerena zyskało sobie nazwę oibara (lub tsuifuku) i było powszechnym zjawiskiem, zarówno wśród prostych wojowników jak wśród możnych daimyo. Kroniki odnotowują przykładowo po śmierci shoguna Iemitsu Tokugawy, seppuku pięciu możnych książąt, którzy nie chcieli przeżyć swego pana. Wywołało to istną masową szafetę oibary na dworach wspomnianych dostojników. Bywały wypadki, że oibara zaczynała przybierać tak monstrualne rozmiary, iż oficjalnie była potępiana przez shogunat.

Najczęstszym chyba powodem seppuku w okresie (nie należącego do rzadkości) wojen domowych była ucieczka przed hańbą niewoli. Popelniający samobójstwo wojownik często okaleczał sobie również twarz, by zdobywcą jego głowy nie mógł się szczycić zwycięstwem. Samuraje wierzyli ponadto, że umierając, odkupują swoją winę wobec suwerena za przegraną bitwę. Innym powodem, masowego często samobójstwa, była chęć zemsty - kataki uch. Podręcznikowym przykładem kataki uchi jest opisywany nieraz będący tematem wielu sztuk teatralnych kabuki, przykład 47 roninów z Ako.

Kiedy ich pan Asano został niesłusznie skazany na śmierć, na skutek intrygi dworskiego ministra Kiry, przysięgli zemstą. Czarę gorzkości dopełniła decyzja shoguna o wyznaczeniu nazwiska Asano z ksiąg rodowych. Bez suwerena samuraj stawał się roninem „jakiem na wietrze”. Bezpańskim włóczącą. Po odczekaniu pewnego czasu, który miał uspić czujność Kiry, samuraje Asano (którzy przez ten czas ostentacyjnie oddawali się hazardowi, pijalstwu i rozpustocie, co miało przekonać szpiegów, iż ulegli zupełnej demoralizacji i porzucili myśl o zemście), pod przywództwem wojownika o nazwisku Oishi, dokonali w domostwie ministra masowej rzezi, mścąc honor swego pana. Głowę Kiry położyli na grobie Asano, po czym oddali się w ręce władz. Shogunat znalazł się w kropce, bo z jednej strony postępowanie mścicieli było zgodne z bushido, które nie dopuszczało ewentualności życia pod jednym niebem z wrogiem twojego pana lub ojca. Z drugiej strony samuraje Asano popełnili zbrodnię. Wyrok skazujący zapadł po sześciu tygodniach. 4 lutego 1703 roku 47 wspaniałych mścicieli rozpruło sobie brzuchy. Ich groby w świątyni Sengakuji w Tokio są do dzisiaj celem licznych pielgrzymek.

Obok tych wielkopiętnych wydarzeń zdarzało się, że powodem seppuku były wydarzenia trywialne. Jak podają kroniki, mogło to być zahaczenie się o siebie mieczy samurajów odwiedzających dwór cesarski. Obaj doszli do wniosku, że było to tak poważne uchybienie etykiety, że rozpruło sobie brzuchy. Podsumowując, seppuku stało się dla samurajów uniwersalnym sposobem rozwiązywania wszelkich narzucanych przez życie lub skomplikowaną etykietę problemów.

#### Metody:

Wydawało by się, że nie ma nic prostszego, niż rozciąć sobie brzuch. Nic bardziej błędnego. Istniało wiele szkół popełniania seppuku. Przebieg ceremonii zależał zaś głównie od popełniającego samobójstwo. Od jego samokontroli, wytrzymałości i umiejętności kashaku, o którym mowa będzie za chwilę. Z technicznego punktu widzenia, wykonywano na ogół dwa cięcia, tak aby pokazać wnętrze, a tym samym osiągnąć zamierzony cel: bo zadanie sobie takich ran musiała zapewnić nieuchronny zgon. Pierwsze poziome cięcie następowało od lewego do prawego boku. Drugie pionowe od przepony do pępka. Innym sposobem było cięcie w kształcie X, gdzie najpierw rozcięcie kierowano od lewego podbrzusza ku prawemu biodru. Drugie, od lewej dołnej części brzucha ku górze, aby w warunkach, gdy ból odbierał świadomość, można je było wykonać prawą ręką. Prostsza metoda było dokonanie cięcia z ręką na prawo ku górze z dodatkowym obrotem w lewo ku linii zebra.



Z czasem procedura cięcia jięcia uroszczeniu. Zwolennicy tradycji dopatrywali się w tym rosnącego zniewieszenia kasty samurajskiej. Samobójca ograniczał się do wbicia miecza w brzuch, często przy wykorzystaniu ciężaru ciała. Krańcowym efektem tego uproszczenia było seppuku, w którym samuraj dotykał jedynie leżącego przed nim ostrza (lub nawet wachlarza). Po takiej deklaracji kaishaku zadawał ostateczne cięcie. Rozcięcie dokonywano zazwyczaj, nie jak się na ogół sądzi, krótkim mieczem wakizashi, ale specjalnym sztyletem kusungobu. Jego ostrze miało ok. 25 cm długości i było nierazwido-rodową rękawicą, przechowywaną w specjalnej misce tokonoma.

Z braku sztyletu używano wakizashi, a najczęściej (zwłaszcza w bitwie) długiego miecza katana. Ostrze owijano wówczas materiałem lub papierem, aby utrwalić cięcie, pozostawiając ok. 12 cm gołej powierzchni tnącej. Długość ostrza była dobierana tak, aby rana nie była zbyt głęboka ani zbyt płytka. Kobiety popełniały samobójstwo poprzez przecięcie tętnicy szyjnej lub pchnięcie w serce.

#### CEREMONIAŁ

Ceremonii seppuku samuraje zaczęli się uczyć od dzieciństwa. Nauczyciele przekazywali im, jak doprowadzić seppuku do końca w sposób liczący z honorami samuraja. Historia odnotowuje zresztą wypadek popełnienia seppuku przez kilkunastu dzieci. Historia mówi o dziecku, które stało się świadkiem zamachu na swojego ojca. Mordercy pomylili jednak osoby. Aby ich przekonać, że ofiarą jest jednak jego ojciec, chłopiec, udając rozpacz, popełnił samobójstwo. Mordercy uwerzyli, że cel ich misji został osiągnięty odeszli. Tyle kronika.

Sam ceremoniał kształtował się na przestrzeni XIV do XVII wieku, gdy seppuku zostało oficjalnie zastosowane jako kara śmierci za określone przestępstwa. Przed samą ceremonią wyznaczano najważniejszych jej uczestników jak i miejsce rytuału zgodne ze statusem społecznym samobójcy. Na ogół miejsce, gdzie dokonywano rytuału, położone było na dziedzińcu pałacu lub w ogrodach. Zamawiało przestrzeń dwóch małych zwanych tatami, otaczano je parawanem, pozostawiając dwa wejścia, tzw. bramy. Często seppuku było poprzedzane wystawnym przyjęciem, które samuraj spędzał z przyjaciółmi, podkreślając swoją pogardę wobec śmierci oraz joltność ludzkiego życia. Oczekiwało tego zresztą całe otoczenie. Często składano poetyckie poematy lub haiku. Mający umrzeć zakładał w dniu seppuku ceremonialny strój, zawsze koloru białego bez herbów ozdób. Nosił on nazwę shimoshozoku (śmiertelny całun) - w nim też pałone było ciało.

Osobą numer dwa rytuału przedstawił był wspomniany wcześniej kaishaku. Był to wybierany przez samego samobójcę (lub jego rodzinę) sekundant. Zazwyczaj perfekcyjnie posługujący się długim mieczem, miał za obowiązek ścięcie samobójcy głowę. Bycie kaishaku było dużym honorem, rzadko kto odmawiał samobójcy tej przysługi. Kaishaku, jak twierdzą kroniki, rzadko używał własnego miecza. Brał go od podsądnego lub od świadkującego, można władcy. Ostatecznie, zawsze w razie niezbyt czystego cięcia, można było zwalić winę na miecz.

Numerami trzy i cztery ceremonii byli ludzie, z których jeden podawał na tacy sztylet, drugi, który miał za zadanie okazanie świętej głowy świadkom w celu identyfikacji. Liczba świadków była ustalona etykielą i wahała się 10 do 20, w zależności od rangi samobójcy. Sama ceremonia wymagała uroczystej atmosfery, a od świadków wymagano szczególnie szacownego zachowania, zarówno wobec samobójcy jak i wobec siebie. Przed śmiercią wolno było skazać się wypowiedzieć, o ile wypowiedź nie była zbyt długa. Czasami pozwalało na spisanie przedśmiertnego testamentu. W razie próby ucieczki, podsądny był zabijany przez pilnujących go służących. Ścagało to na głowę pętlą niezmiwalnej hanby. Samobójca, zwrócony ku zachodowi lub północy, służący, a) mu sztylet lub miecz oraz pomagał złożyć go rozciągnięty odzież. Służka była odpowiednio podnoszona odzież, aby uszytywnia ciało i zapobiegała upadkowi na bok (Kobiety dodatkowo związywały sobie nogi, by ciało po upadku nie wygięło się w bok).

W czasie kaishaku siadał za jego plecami, zsuwał z ramienia ceremonialną szatę i obnażał miecz. Ułożenie miecza było regulowane przez etykielę. Przykładowo ostrze trzymane w górę wskazy-

wało, że samobójca jest wyższy rangą od swojego sekundanta. Trzymane w dół wskazywało na wyższy status kaishaku. Skazany dokonywał cięcia. W zależności od uzgodnień, jedno lub dwa dbając by ruch przecięcia był wykonany pewnie i bez pośpiechu oraz starając się nawet najmniejszym drgnięciem twarzy nie okazywać bólu.

Zadaniem kaishaku było zadać ostatni cios w odpowiednim momencie (często na znak samego samobójcy). Zbyt wczesne cięcie psuło cały efekt, zaś zbyt późne sprawiało, że popełniający seppuku mogli nie wytrzymać bólu i okazać w ten sposób swoją słabość. Od mistrzostwa kaishaku zależało, czy ceremonia zakończy się.

grzebową po śmierci cesarza Meiji, przerywa wiadomość o seppuku popełnionym przez narodowego bohatera Japonii, zdobywcę Port Artura, generała Maresuke Nogę.

Rok 1925 W proteście przeciwko polityce zagranicznej rządu, nikomu nie znany obywatel popełnił publicznie seppuku.

Rok 1945 Jeśli nie liczyć fali samobójstw po kapitulacji w II wojnie światowej Japonia wstrząsnęła samobójstwem generała Korechika Anami, który nie mógł przeżyć klęski swej armii.

Powiecie historia? Być może, 21 listopada 1971 W koszarach Łódzkich Sił Samobrony w Ichigaya popełnił ceremonię seppuku najgłośniejszy pisarz Japonii młodego pokolenia, kandydat do literackiej Nagrody Nobla, Yukio Mishima w proteście przeciwko polityce rządu i upadków samurajskiego

ducha armii

Seppuku mimo że jest aktem coraz radszym, przetrwało. Jako kult, który w analizie przeciętnego Europejczyka jest tak pełen tajemnic i trudny do zrozumienia.

Tekst rysunku, Danusz Styra

się w sposób „estetyczny”. Przykładowo mistrzowie w swoim fachu zadawali cięcia, które pozostawiały głowę zawsze na karku, nigdy nie odrywając jej od ciała.

Świętą głowę pokazywano świadkom z obu profili, trzymając ją za bok włosów. Następnie podnosząc ją pod bródkę i stawiając na niej. W przypadku, gdy była łysa, przebił ją ucho nożykiem kozuka (umieszczonym przy pochwie miecza) i podtrzymując podbródek okazywano ją świadkom.

#### Tradycja i teraźniejszość

Mozna by sądzić, że seppuku pozostało tradycją rodem z mrocznego średniowiecza Japonii. Tak może było by w każdym innym kraju. Ale nie tutaj, Mamy XX wiek. Rok 1912. Ceremonię po-

#### Bibliografia

Michał Deroniewicz - „Japonia Nippon” - „Nasza Księgarnia” W-wa 1977

L. Fraderic - „Życie codzienne w Japonii w epoce samurajów” - PIW W-wa 1977

Stephen Turnbull - „Samurai Warlords” Blandford London 1992

Aleksander Śpiwowski „Samuraje” PIW W-wa 1989

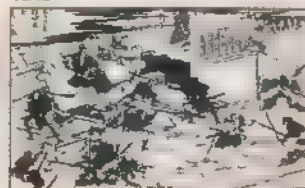
Inazo Itano - „Bushido - dusza Japonii” Kęwo Publishers - W-wa 1993

Waldemar Łysak - „Seppuku” artykuł do „Kultury i Gości” W-wa 1993

J. W. Hall - „Japonia” PIW W-wa 1979

Cordell J.A. - „Japonia” Tokyo 1975

Oryginalna japońska grafika przedstawiająca scenę seppuku. Przedstawiono na niej bezpośredni akt samurajów Asano na dworze. Kłty, którego widok w takim samym miejscu, w tym samym miejscu.





szej części tego tekstu. Wiadomo, że manga nie pojawiła się w Europie z dnia na dzień. Trwało to bardzo długo, zanim osiągnęła dzisiejszą formę, swój obecny wygląd. Zazwyczaj po wielu próbach mniej lub bardziej szczęśliwej adaptacji manga trafiała na europejskie półki sklepowe. Jej droga na nasz kontynent była niejednokrotnie bardzo zawiła, choć w większości przypadków powielił się następujący schemat: z Japonii do USA, z USA do Europy. Poza więc nielicznymi wyjątkami (na przykład bezpośrednia adaptacja z japońskiego Akiry we Francji przez Glénat czy na naszym rodzimym podwórku Czarodziejka z Księżyca z J.P.Fantastica), Europa stała na koncu łańcuszka, bazując na tłumaczeniach mangi: made in USA, zresztą nie koniecznie udanych.

#### Stacja pośrednia - USA...

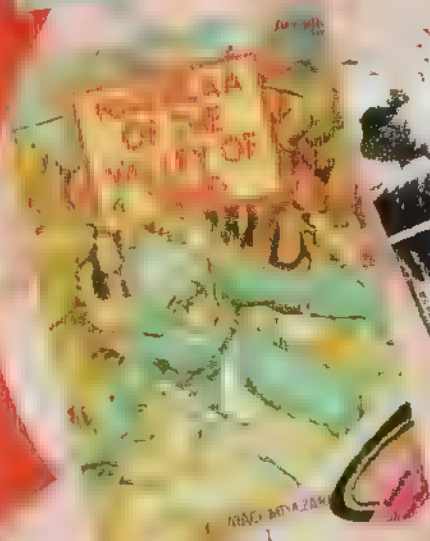
Otakur, którzy obserwują od pewnego czasu światowe premiery wydawnicze, a być może mieli okazję odwiedzić kiedykolwiek klasyczny comic book store (niestety, u nas takich jeszcze nie uśmaczysz) i ci, którzy są ich stałymi bywalcami (szczęściarze!), na pewno zauważyli, że wiele tytułów zanim dotarło na rynek

europejski, pojawiło się najpierw znacząco wcześniej w wersji angielskiej w USA, nawet z pięcioletnim wyprzedzeniem, tj. w czasach, kiedy manga nie była jeszcze popularna w Europie.

Nie zgłębiając się zbyt w zawiłą historię adaptacji mangi w USA, należy podkreślić, że od samego początku za najlepsze tytuły wzięła się grupa zapalcieńców współpracujących ze Studio Proteus, z Frederikiem L. SCHODT'em na czele (w tamtych czasach był studentem na jednym z tokijskich uniwersytech, obecnie jeden z najbardziej cenionych i uznanych teoretyków mangi, autor Manga! Manga! The World of Japanese Comics, dzieła opatrzonego wstępem ojca i wielkiego mistrza mangi - Osamu Tezuki). Do nich należało przetłumaczyć szlak - pierwsze adaptacje dialogów i onomatopei (wyrazów dźwiękonaśladowczych), rozkład kadrów na stronie - „rozpracowanie” mangi w ten sposób, aby była zrozumiała dla odbiorcy amerykańskiego. Było to iście straszliwe zadanie. Aby sprostać temu wyzwaniu należało posłać określoną wiedzę na temat kultury japońskiej. W szczególności cenne okazywały się wszelkie prywatne kontakty, pobyty w Japonii i zna-

jomość życia codziennego w tym kraju. Wszelkie detale, nazwy potraw, miejsca akcji, nawet zachowania bohaterów, musiały pasować do nowego, amerykańskiego klimatu. Często adaptacja polegała wyłącznie na zmianie nazw, imion postaci, na osadzeniu ich w znanych czytelnikowi realiach. I problem wydawał się być rozwiązany. Po krzyku „A e zaraz, nie tak szybko. Jak zaznaczyłam już wcześniej, tłumaczenie jest procesem niezwykle złożonym. Gra słów, idiomy, specyficzny humor - co zrobić z tymi fantami? Fantia dobra jest do picia!” Niektórzy bardzo dobrze poradzili sobie i z tego rodzaju przeszkodami. Na myśl przychodzi mi jedna z najbardziej szczęśliwych adaptacji mangi, jaka ukazała się kiedykolwiek na rynku amerykańskim (jest ich niewiele, stąd łatwo ją zapamiętać) - Maison Ikkoku autorstwa Rumiko Takahashi, zaadaptowana przez Gerarda JONES'a. Bohaterowie, mimo iż Japończycy z pochodzenia, posługują się zwrotami amerykańskimi dobranymi w taki sposób, iż rewelacyjnie oddają humor obecny w oryginale. A jest to naprawdę nie lada wyczyn. Zresztą, pozostałe adaptacje dzieł Rumiko Takahashi (Urusei Yatsura, Ranma 1/2, One Pound Gospel, wszystkie tomy Rumic World seria Mermaids) również doczekały się wyjątkowo udanych adaptacji za oceanem, co przy czyniło

# ADAPTACJI





**W**raz z pojawieniem się na naszym rynku tłumaczeń i adaptacji mangi japońskiej, niezwykle cenne wydają się uwagi i spostrzeżenia tych spośród nas, którzy potrafią ogarnąć całą złożoność tego nowego u nas zjawiska i podzielić się w sposób przystępny swoją wiedzą na jego temat. Przyznaję się, że jestem debiutującym łakiem w dziedzinie, który dzięki odpowiednim wskazówkom kompetentnych osób zaczyna już raczkować i usamodzielniać się w swoich preferencjach. Recenzje recenzjami (chwala tym recenzentom, którzy świadomie lub też nie poświęcił już kilka wierszy na wyjaśnienie lub też zasygnalizo-

wał przysparza wielu problemów osobom podejmującym się sprostać temu wyzwaniu. Oczywiście i banalne, choć nie zawsze zdajemy sobie sprawę z tej złożoności tłumaczenia i z odpowiedzialności, jaka ciąży na tłumaczu. Już zgodnie z samą definicją, każda adaptacja jest tylko adaptacją i odbiega od oryginału. W pewnym stopniu, oczywiście, ale zawsze. Nigdy nie można postawić znaku równości między tekstem wyjściowym, a jego przekła-

dem. Nie jest moim celem wtajemniczenie Was w skomplikowane teorie lingwistyczne. Nie czas i miejsce... Musicie mi uwierzyć, więc na słowo. W całym zebieg zwanym tłumaczeniem chodzi przede wszystkim o wychwycenie tzw. globalnego sensu oryginału i oddanie go w adaptacji w sposób jak najbardziej zrozumiały dla odbiorców w danym kraju. Nie zapominajmy jednak, że w przypadku mangi mamy do czynienia z przekładem tekstu, w języku znacznie bardziej odległym od naszego "narzecza", nie wspominając już o całej otoczce kulturowej. W dodatku, poza barierą językową, pojawiają się problemy



zowa nie problemu), być może warto byłoby jednak bardziej przyrzeć się przekładom mangi od strony czysto warsztatowej, szczególnie zwracając uwagę na wady i ewentualne zalety (tak, tak, żaden lapsus, tych ostatnich wydaje się być w naszym ciągu znacznie mniej) techniki przekładu. Tłumaczenie dzieł japońskich na jakikolwiek język jest rzeczą niezwykle złożoną

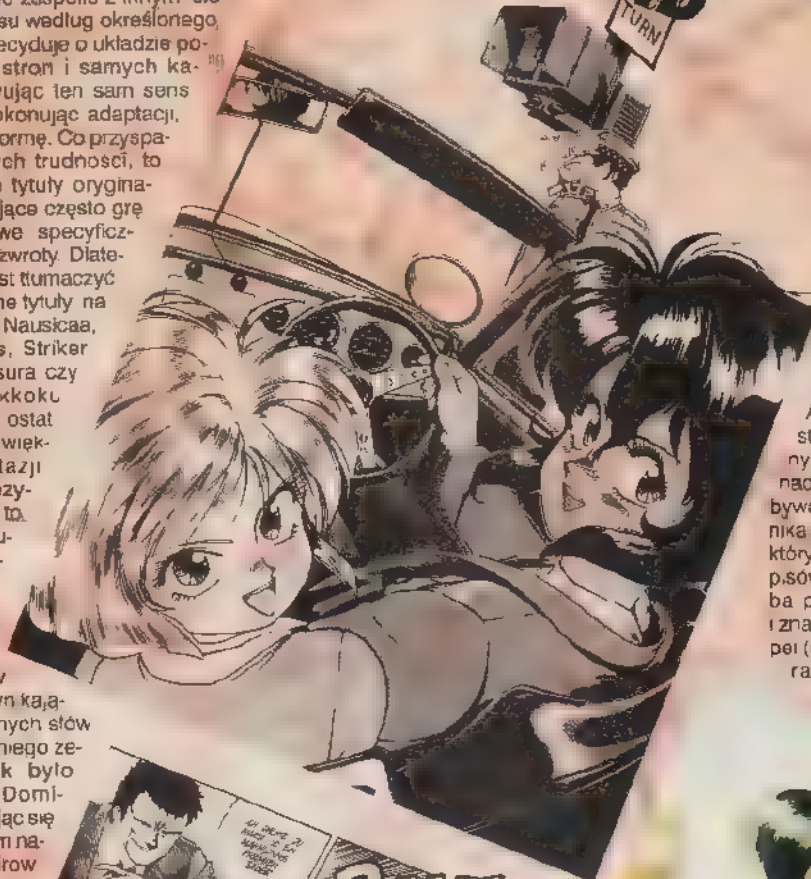
dem. Ten ostatni stoi zawsze w pozycji „straceńca” - traci w stosunku do oryginału. Ile? To zależy. Jak trudno jest oddać sposób widzenia świata zawarty w oryginale, może Wam wy-

powie bardziej trudne do przeskoczenia, na przykład związane z samym kierunkiem czytania tekstu japońskiego. Przecież nie pozostaje bez znaczenia dla adaptacji fakt, że manga czytana jest w kraju swoich twórców „od prawej do lewej”, czyli zupełnie odwrotnie do naszych przyzwyczajzeń. Być może jest jeszcze jedna rzecz, która wprowadzi w klimat tego, o czym będzie mowa w dal-



się do oszałamiającego sukcesu te, twórczyni w oczach krytyków, a szczególnie czytelników Viz Comics. Uwierzyć jednak, że tego typu sukces okupiony był długą i żmudną pracą całego sztabu ludzi. W tej dziedzinie nic nie jest gotowe z dnia na dzień. Sam przekład tekstu ornatopel to nie wszystko. Należy je następnie zespolic z innymi elementami komiksu według określonego klucza, który decyduje o układzie poszczególnych stron i samych kadrach. Zachowując ten sam sens wypowiedzi, dokonując adaptacji, zmieniamy ich formę. Co przysparza dodatkowych trudności, to humorystyczne tytuły oryginałów wykorzystujące często grę słów lub ciekawe specyficzne wyrażenia i zwroty. Dlatego też łatwiej jest tłumaczyć niezbyt śmieszne tytuły na przykład Grey, Nausicaa, Gunsmith Cats, Striker niż Urusei Yatsura czy też Maison Ikkoku. Adaptacje tych ostat nich wymagają większej fantazji i zręczności językowej. Dotyczy to szczególnie tytułów dzieł Masamune Shirowa, których z tego, że autor wykorzystuje w nich humor wynikający z użycia danych słów i ich odpowiedniego zestawienia, jak było w przypadku Dominon. Zatrzymując się przy tym wielkim nazwisku (M. Shirow jest ojcem legendarnego Appleseed), wypuszczonego na rynek amerykański w 1988 roku), na

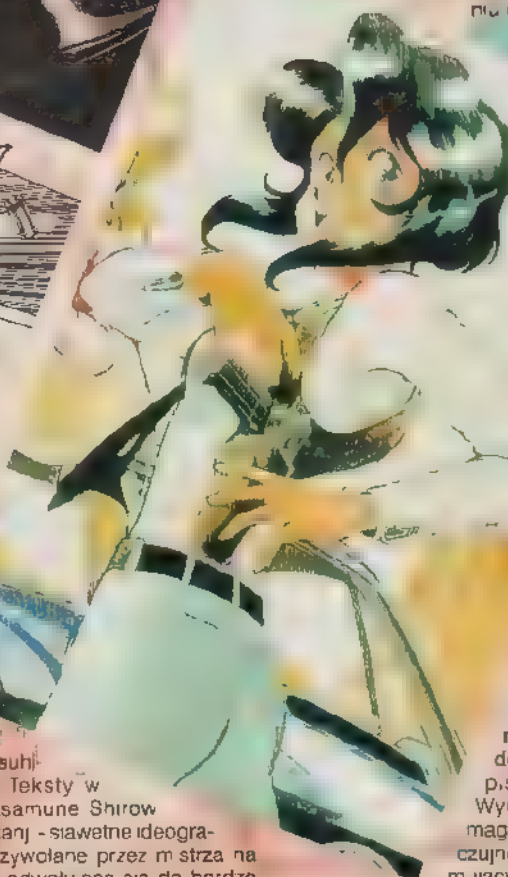
## BONNIE AND CLYDE



amigówka! Warto tu przytoczyć przykład amerykańskiego wydania mangi Ghost in the Shell z wydawnictwa Dark Horse Comics, która zawiera około dwudziestu stron samych przypisów autorskich wyjaśniających meandry fabuły i zawilość techniczne urządzeń używanych przez bohaterów, nie wspominając już o „dłaskach iach” koło kadrów podczas czytania samego komiksu. Niektóre strony Ghosta w zaledwie przywołują legendarnego Koziołka Matołka Kornela Makuszyńskiego.

Dobra adaptacja to ani adaptacja literacka, ani adaptacja weryna. Dobra w tym wypadku, to tyle, co biska oryginałów, ale nigdy nie starająca się być mu do końca wierna. W dodatku powinna zawsze sprawnie wrażeń natury, nie może utrudniać płynności odbioru i ani rzucać się w oczy. Adaptując więc mangę, nie wystarczy zaadaptować tekstu japońskiego napisanego w innym języku. Należy solidnie zastanowić się nad rozkładem „chmurek”, aby lektura odbywała się w poziomie, a nie w pionie, co wynika ze swobody pisowni w języku japońskim, który to pozwala na dowolne umieszczanie napisów zarówno w pionie, jak i poziomie. Trzeba precyzyjnie przemyśleć rozkład strony i znaleźć odpowiedniki dla licznych ornatopel (ciężka praca, szczególnie w wypadku wyrażenia ciszy). Oczywiście nie można zapomnieć o odwróceniu kadrowczych, co za tym idzie, o zadbanie o to, aby każdy detal oryginału znalazł się na okre-

Jak widzieć na okładce Ratty jest prawda, reczna a w akcji, więc odwrócić, znaleźć kierownictwo, znajdując się zle-



ślo-  
nym  
miejsce  
w przekła-  
dzie, zgod-  
nie ze  
swoim u-  
straszonym od-  
biorem. Nawet  
gdyby bohate-  
rowie mieli stać  
się mańkutami,  
odwrócenie musi  
być kompetentne,  
całościowe, uwzględ-  
niające jednak  
dokonanie zmian w za-  
pisie samego tekstu.  
Wymienione zabiegi wy-  
magają olbrzymiej pracy i  
czujności ze strony ekip za-  
jmujących się adaptacją kil-  
kakrotnie weryfikacji

leży za-  
znaczyć, że  
działa tego twórcy wy-  
maga zawsze dosyć ndy-  
nego podejścia. Podobnie  
zaczyna się ma z utworami Katsuhi-  
Akira pojawił się w tym samym roku  
rozpracowany” został przez  
Mash Room, które jest wła-

snością Katsuhi-  
ro Otomo. Teksty w  
mangach Masamune Shirow  
przypominają kanji - świetne ideogra-  
my chińskie, przywołane przez mistrza na  
potrzebę chwili i odwołujące się do bardzo  
mało znanej terminologii technicznej. Dodat-  
kowe kompozycje pojawiają się w momencie,  
gdy należy odszyfrowywać i posługując się  
wyłącznie chińską symboliką. Prawdziwa

począwszy od znaku drogowego, skończyw-  
szy na małym guziku u marynarzy, wszystko  
musi być odwrócone podczas procesu. Zza-



sami jednakże zakradnie się jakieś niedopatrzenie, jak na przykład to z pierwszej strony Appeseed a: The Promethean Challenge, na której Ziemia jest odwrócona w przeciwnym kierunku, dzięki czemu Europa znajduje się na miejscu Azji, a Wrocław zastąpił miejscowość Zhang Ling w Mandżurii (patrz zdjęcie). W grę wchodzi również rozmaite sztuczki, uniki wynikające często z pobudek czysto praktycznych i zapewnienia sobie wygody podczas adaptacji - zamiast 999, pojawia się w mandże Outlanders cyfra 888 na czapce jednego z bohaterów. Często jednak tego typu ułatwienia nie wchodzi w ogóle w grę i, jedynym ratunkiem dla stuprocentowej adaptacji, graficznej byłoby przerysowanie mangi całkowicie od nowa, zgodnie z konwencjami zachodnimi. Tak się ma rzecz z bardzo popularną u nas w Polsce mangą Gunsmith Cats, które, akcja dzieje się w Chicago, a kierownice wszystkich aut znajdują się po prawej stronie co jest efektem lustrzanego odbicia. Ponadto przeciętny czytelnik może odnieść niejasne wrażenie, że Chicago to miasto mańkutów.

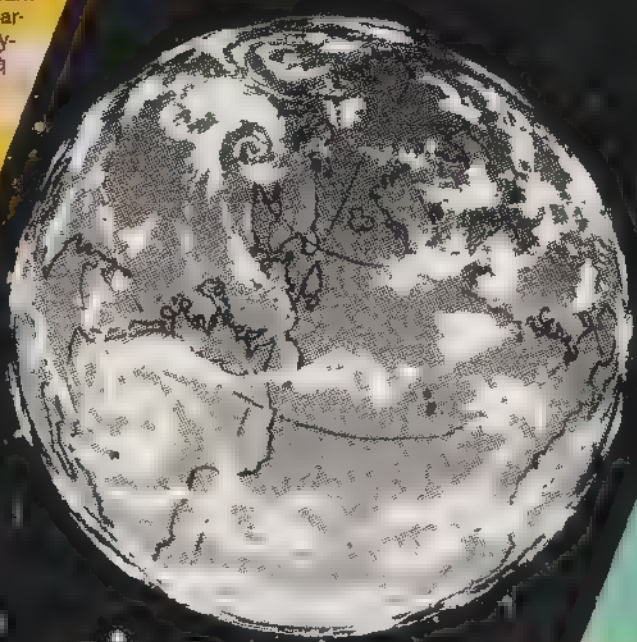
#### Cenzura

Cenzura wbrew wszelkim pozorom jest wszechobecna - panuje w wersjach amerykańskich, pojawia się i czasami bardzo szkodzi w adaptacjach europejskich; de jure jest zawsze ten sam - zakryć, wymazać to, co może być przeciw tzw. dobrej obyczajowości i szlachetnym zwyczajom. Wrogom nether jeden pozostaje bez sprzecznie seks i zbyt wyraźne pokazywanie bohaterów w gołiznie, pornografia mangowa. Nie brak tego typu mang na rynku amerykańskim (najbardziej z tych odważnych słynie wydawnictwo Dark Horse). Przykład najbardziej wymowny: pokazywanie pierśi, które są atrybutem kobiecości i które utwierdzają czytelnika w przekonaniu, że obserwowana istota jest obnażona, ucho- dz, za coś nie- stosownego. Należy więc skorygować to w adaptacji, przy czym ta korekta to nic innego

ty asekualne? Tego typu operacje z zakresu „mangowej chirurgii i plastycznej” śmiesz, są załosne i pozbawione sensu. Ale nie chciałabym urazić w tym miejscu pury- tańskiej

nego przykładu mangowej cenzury, jak spotkałam w Gunsmith Cats - Kenichi Sonody. Tym razem cho- dzi o wyci-

IL Y EUT UN JOUR OÙ TOUTES  
LES NATIONS DU MONDE PRIÈRENT  
SIMULTANÉMENT LES ARMES.  
LE DÉPLOIEMENT DES ARMES  
FUT GIGANTESQUE ET LA GUERRE  
TOTALE.  
TOUT DEVINT CHAOS ET DE  
NOMBREUSES CONNAISSANCES  
FURENT PERDUES À JAMAIS.  
C'EST AINSI QUE, REMPLACANT  
L'ANCIENNE HIERARCHIE DES  
PAYS, ON VIT LA MONTÉE DE  
NOUVELLES PUISSANCES.  
BIEN QUE LES ARMES NUCLÉAIRES  
N'AIENT JAMAIS ÉTÉ UTILISÉES,  
LA TERRE REDEVINT UNE PLANÈTE  
SILENCIEUSE.



nanie  
całych  
kadrów  
w wersji  
amerykań-  
skiej (np.  
sceny z Mini  
Mei, która  
przypomina so-  
bie swój dawny,  
najstarszy zawód  
świata...), które  
docierają do nas  
w takiej uszczuplo-  
nej, czystej i niewin-  
nej postaci. Jeśli  
jednak chcecie podzi-  
wiać pełną mangę Gun-  
smith Cats, proponuję  
Wam sięgnąć po wersję  
włoską z wydawnictwa Kap-  
pa. Zdarza się również, że  
sami wydawcy japońscy do-  
konują cenzury po konsulta-  
cjach z wydawcami  
zagranicznymi. W ten sposób  
rozpracowano Akirę i Mother Sa-  
rah w studiu Mash Room, usunię-  
to partie najbardziej brutalne  
masakry, gwałty. Zresztą studio Mash  
Room Katsuhiro Otomo, słynie z tego  
typu wątpliwych atrakcji jak cenzura.  
Podobnie postąpiło wydawnictwo Ko-  
danisha, wydawca Ghost in the Shell M  
Shirow'a, które „zapomniało” dziwnym  
zbiegiem okoliczności umieścić niektóre  
gorące sceny. (Ze swojej strony mogę do-  
dać, że odbyło się to ze szkodą dla męskich  
otaku. Widziałem i są naprawdę hard Mr Ga-  
to)

Mam nadzieję, że w kilku paragrafach udało  
mi się choć w części przybliżyć Wam trudno-  
ści adaptacyjne japońskich mang oraz trud  
pracy, jaka stoi przed tłumaczami. Całość  
chciałabym zakończyć cytatem profesora Je-  
rzego Piękosza, teoretyka translatoryki i lek-  
sykologu: „Tłumacze są przewodnikami i  
pośrednikami w poznawaniu kultur języka  
różnych krajów.” Mam nadzieję, że pomost po-  
między Polską a Japonią dzięki adaptacji Cza-  
rodziejki z Księżyca został już przetrzeczony

moral-  
ności

Nie mogę  
się jednak  
pohamować  
i nie przyto-  
czyć jeszcze  
jednego subtel-

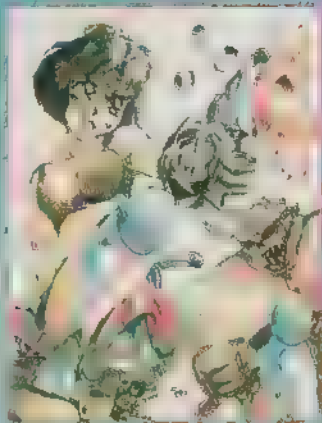
Bandmanka (współpraca. Mr.Gato)

- Bibliografia: 1. Dedejusz, K. Notatnik tłumacza, Kraków 1974  
2. Kiear B. Tłumaczenie i koncepcje translatoryczne Warszawa 1988  
3. Piękosz Jerzy, Przekład i tłumacz we współczesnym świecie Warszawa 1993  
4. Animeand, numer 33/34

ak zakry-  
cie piersi, ich za-  
-azawie - co było do  
zaobserwowania w 3x3 Eyes  
- zwał zabieg często bywa ko-  
-zany - czyżbyśmy mieli przed sobą isto-



# Galeria czytelników



G.R.U.S.



Michał Michański



G.R.U.S.



Robert Wiczkowski



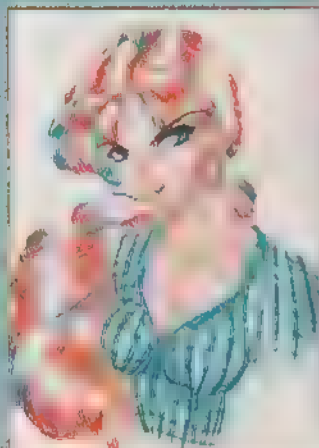
Gniewko Potlak



M&M

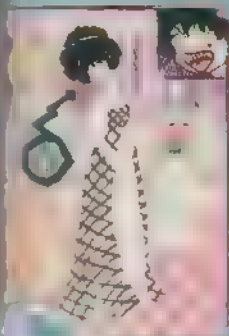


Michał Dąbrowski



Michał Michański





Agnieszka Wasiuk



Tomasz Lechowski



Krzysztof Fie



Krzysztof Fie



Krzysztof Fie



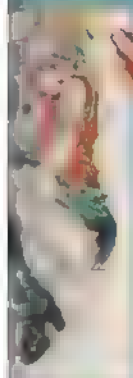
Tomasz Lechowski



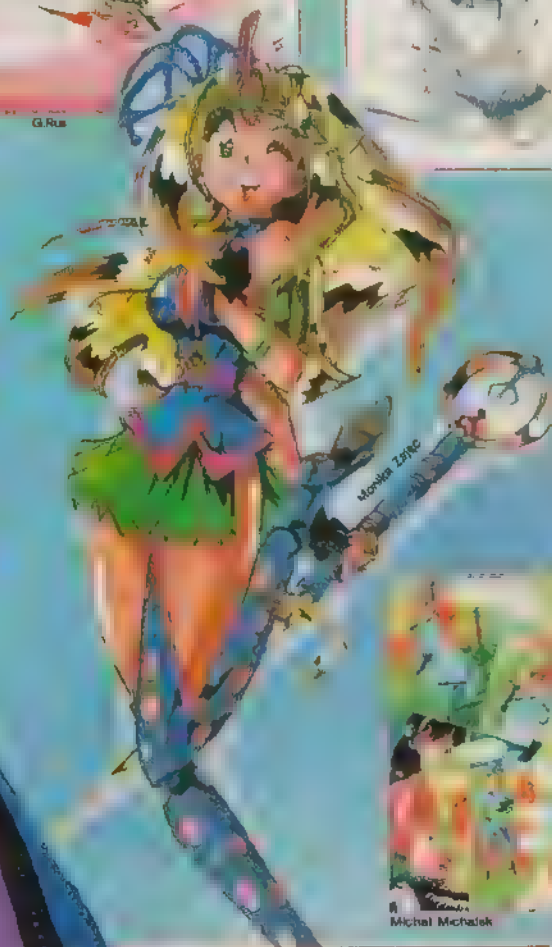
G. Rus



Jan Pioręk



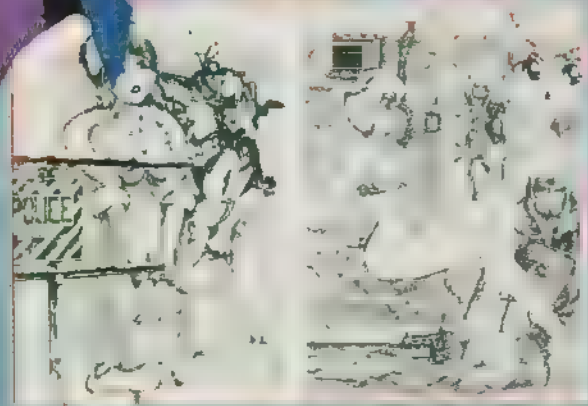
Michał Michalek



Michał Michalek



Mohika Zając













**Włosy czarno-białe**  
 Ulubiony przedmiot: informatyka, angielski, religia  
 Najmniej ulubiany przedmiot: fizyka, polska historia  
 Ulubiony kolor: zielony, garatowy, biały, czarny (he!7 dop red)  
 Nie lubi zbyt liczego towarzystwa, głupoty, wieśniactwa  
 Ulubiona potrawa: chleb + smalec + kaszanka ciasta-  
 ka + musztarda  
 Hobby: manga, komputery, anime  
 Charakterystyka: Nie jestem samotny, nie pałę, nie pię  
 Myślę, że jestem już godny określenia Otaku. Chciałbym  
 nawiązać kontakt z każdym w podobnym wieku (granica  
 tolerancji 1 rok), szczególnie z dziewczynami. Zaintereso-  
 wania nie muszą się pokrywać PS Nie bierzcie wszystkiego  
 na serio  
 Adres: Piotr Pastuszek ul. Księżyca 31, 11-700 Mrągo-  
 wo

#### Anna Szynier - Reika-chan

Data urodzin: 1984 02 17  
 Ulubiona manga i bohater: Sailor Moon i Sailor Mars  
 Ulubione anime: Project A-ko, Oh My Goddess, Macross DYAL  
 Ulubione kolory: czarny, czerwony  
 Oczy: cholera wie, ale ludzie zachwycają się nimi  
 Włosy: brązowe ze słabym połyskiem  
 Wzrost: ok. 161 cm  
 Hobby: czytanie, oglądanie anime, rysowanie Waga: dzie-  
 ki Bóg, odpowiednia  
 Ukochana technika rysowania: ołówkiem  
 Pseudonim: Reika-chan lub Rei-san  
 Charakterystyka: Wyjaśnij kwestię ksywy Rei-san. Wzię-  
 ło się to od mojej ulubionej bohaterki, Rei Hino, wiem, że  
 młodzieży przysługują końcówki -chan, ale moje koleżan-  
 ki mówią, że do mnie nie mogą mówić Rei-chan, bo to nie  
 pasuje. Chciałabym nawiązać kontakt z wszystkimi zain-  
 teresowanymi mangą. Trzymajcie się ciepło.  
 Mój adres: Anna Szynier, ul. Cebertowicza 4/7 80-808  
 Gdańsk-Chelm tel. (058) 32-74-01 PS Piszcze! Dzwonić!  
 Czekajcie!

#### Krzysztof Wysocki

Data urodzin: 1979  
 Znak zodiaku: Skorpion  
 Ulubiony kolor: niebieski, zielony  
 Grupa krwi: nie pamiętam  
 Ulubiony przedmiot: polski, historia  
 Hobby: manga/anime  
 Charakterystyka: Lubię rysować, nastę-  
 ty nie zawsze mi to wychodzi tak, jak  
 bym chciał. Rysowanie w stylu mangi bar-  
 dzo mi się podoba i daje dużo satysfak-  
 cji, kształtuje styl i charakter. Chętnie nawiązę  
 korespondencję z wielbicielami manga/anime oraz Krzys-  
 tofem Korczyńskim Kawaii nr 2)

#### Krzysztof Kierś

Znak zodiaku: Rak  
 Grupa krwi: B  
 Ulubiony przedmiot: biologia i plastyka  
 Hobby: manga, anime, muzyka, UFO  
 Ulubiona manga/anime: Akira, Neo Ge-  
 nesis Evangelion, Gunsmith Cats  
 Ulubiony kolor: jaskrawa czerwień, ja-  
 skrawy pomarańcz, jaskrawa czerwień, ja-  
 śnięta rybnia, lody, chipsy frytki, owoce  
 Charakterystyka: Jestem sympatyczny i  
 pracowity. W wolnych chwilach rysuję  
 mangę, wymyślam nowe postacie. Lubię filmy sf, muzykę  
 hip hop

Adres: Krzysztof Kierś ul. Złotoryjska 4b/4, 59-225 Choj-  
 nów

#### Delel

Data urodzin: 1981 02 06  
 Wzrost: 172 cm  
 Waga: w sumie raz  
 Oczy: b. ładne, w kwestii koloru opinii sprzeczne  
 Ulubiony kolor: czarny, czerwony  
 Lubi wodę, ogień, powietrze (jeżeli żywił)  
 Nie lubi: mięsa, chamskiego dyskotek  
 Charakterystyka: niepoprawna romantyczka, marzycielka  
 (ale wyjątkowo mocno przywiązana do planety), wolna od  
 wszelkich szkodliwych nałogów. Otaku  
 Adres: Lena Dąbrowska, ul. Wiczyńskiego 15/8 10-686  
 Olsztyn

#### Katarzyna Patrycja Mielukania

Krywka: Seung Mina  
 Data urodzenia: 1983.05.04  
 Znak zodiaku: Bliźnięta  
 Wzrost: 173 cm Oczy: zielone  
 Grupa krwi: A Rh+ Ulubiony przedmiot: matematyka  
 Ulubione kolory: granatowy, żółty  
 Ulubiona potrawa: "serowa uczta" (Pizza Hut)  
 Hobby: robienie komiksów (miksowanie fotek) granie na  
 konsoli PSX, manga  
 Ulubiona sailor: Sailor Star Healer i Maker (Yaten i Taiki)  
 Motto życiowe: "To co masz zrobić jutro, zrób pojutrze, bę-  
 dzieś mieć dwa dni wolnego"  
 Charakterystyka: kumpela mówią, że jestem szalona  
 wszystko mi może strześć do głowy. Moją zaletą jest upór.  
 Sailor Moon, to moja ulubiona anime, a Jacagi uważam za  
 swój wzór. Kocham grać na konsoli PSX, moja specjalno-  
 ścią są wyścigi samochodowe typu: Need for speed, ale  
 prawdziwy przypływ adrenaliny czuję, gdy gram w mordo-  
 bial! Mój faworyt to Soul Blade - CUD MŁOD. Jeśli Ci się  
 nudzi i szukasz mocnych wrażeń, napisz: Katarzyna Patry-  
 cja Mielukania ul. Spółdzielcza 3/7, 98-100 Łask

#### Tomek Bochenek

Hobby: manga & anime, rysowanie, The Prodigy, konsola  
 PC, Sega, Dragon Lanca  
 Muzyka: Techno, Break Beat  
 Kolor: biały  
 Potrawa: burgery i lody  
 Gra: Turbo Dinosaur Hunter Mario 64  
 Anime: Gunsmith Cats, Plastic Little  
 Serial: Sailor Moon, X-Files Film, ID4, Maszyna Śmierci, Star  
 Wars  
 Adres: Tomek Bochenek ul. Brzozowa 2 32-500 Chrzanów

#### Magda Dobrowolska

Data urodzin: 1980 02 01  
 Znak zodiaku: Wodnik  
 Planeta: Juran  
 Hobby: manga, anime  
 Ulubiony przedmiot: nie ma takiego  
 Ulubiony kolor: wszystkie z wyjątkiem czarnego  
 Ulubiona potrawa: spaghetti  
 Ulubione anime: Sailor Moon  
 Wzrost: 166 cm  
 Oczy: niebieskie  
 Charakterystyka: Jestem Otaku mang & anime. Moja ulu-  
 bioną anime jest oczywiście Sailor Moon. Chodzę do trze-  
 ciei klasy szkoły średniej. Bardzo chętnie poznam innych  
 Otaku. Nie lubię zaręczności, nachałności. Cenię u u-

dzi szczerść, poczucie humoru i naturalność.  
 Mój adres: Magda Dobrowolska ul. 1 Maja 17/43, 99-300  
 Kufno

#### Robert Wloczkowski

Pseudonim: Robson  
 Data urodzin: 1979 05 13  
 Znak zodiaku: Byk  
 Ulubiony przedmiot: plastyka, geografia, ochrona środo-  
 wiska  
 Ulubione anime: Sailor Moon, Dragon Ball Z, Macross  
 Zamierśowania: manga, astronomia (układ słoneczny)  
 UFO, PSX, PC  
 Charakterystyka: Mangę przedkładał ponad wszystko  
 Jestem trochę, jesteśmy pogrążeni w świecie anime  
 mang. Rysuję postacie, staram się być 100% kawaii  
 Od kiedy pojawił się Wasz magazyn, nie jestem sam  
 Jestem ciekawy dla wszystkich o podobnych zaintereso-  
 waniach. Serdeczne pozdrowienia dla redakcji (wspieram i  
 zapraszam) oraz dla wszystkich Otaku. Nawiążę kontakt z  
 zespołem KAWAII (już nawiązałem yoi) i czytelnikami.  
 Adres: Robert Wloczkowski ul. Zagórska 8/8 m 13, 04 101  
 Warszawa

#### Agnieszka Ujma

Przezwisko: Sailor Pluto, Setsuna  
 Data urodzin: 1984 11 02  
 Grupa krwi: A  
 Znak zodiaku: Skorpion  
 Ulubiony przedmiot: fizyka, matematyka, nie lubi: muzyki,  
 plastyki, basenu  
 Ulubiony kolor: ciemna czerwień, czarna  
 Ulubiona potrawa: brak, nie lubi jajecznicę  
 Oczy: brązowo-fioletowo-niebiesko-czarno-białe  
 Ulubiona Sailor: Pluto, Moon, Kocham Sailor Moon, ryo-  
 wanie, manga/anime, projektowanie strojów, szycie, robie-  
 nie zakupów, lepienie z modeliny, uczyć 13 Kawaii,  
 samochody, nienawidzę, chiopaków, wszelkiego obactwa  
 (oprócz pajaków), wysiłku, filmów dokumentalnych, taca-  
 ki od polskiego.  
 Adres: Agnieszka Ujma ul. Iwaszkiewicza 7/85, 42-200 Czę-  
 stochowa

#### Michał Derlicki

Data urodzin: 1983.09.06  
 Wiek: 14 lat  
 Krywka: Maryśka  
 Znak zodiaku: Panna  
 Ulubiony przedmiot: wf, plastyka, wos,  
 historia  
 Ulubiony kolor: zielony, czerwony  
 Zainteresowania: manga, anime, gra na  
 gitarze  
 Adres: Michał Derlicki ul. Gubinowska 4/124, 02-958 War-  
 szawa, tel. (022) 40-85-04

#### Mizuno-san

Data urodzin: 18 lipiec  
 Zodiak: Rak Grupa krwi: 0  
 Ulubiony kolor: niebieski  
 Hobby: manga/anime, motocykle  
 Charakterystyka: Mizuno, znana osobistość w bydgoskiej  
 grupie Otaku, znanej pod nazwą Animanga. Ksywkę zyska-  
 łem tak, bo podobno dużo kuję (nieprawda). Nawiążę kon-  
 takt z ludźmi rysującym mangę i ogólnie z fanami anime.  
 Mój adres: Krzysztof Wosiński ul. Fabryczna 17, 85-741  
 Bydgoszcz



Kawaii

#### Pokwitowanie dla poczty

złoty  
 słownie  
 złoty  
 groszy  
 jak wyżej

#### wpłacający

Dokładny  
 adres

#### na rachunek

SILVER SHARK s.c.  
 Bank Zachodni S.A.  
 II Oddział we Wrocławiu  
 NR 11201665-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

#### Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

złoty  
 słownie  
 złoty  
 groszy  
 jak wyżej

#### wpłacający

Dokładny  
 adres

#### na rachunek

SILVER SHARK s.c.  
 Bank Zachodni S.A.  
 II Oddział we Wrocławiu  
 NR 11201665-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

#### Pokwitowanie dla wpłacającego

złoty  
 słownie  
 złoty  
 groszy  
 jak wyżej

#### wpłacający

Dokładny  
 adres

#### na rachunek

SILVER SHARK s.c.  
 Bank Zachodni S.A.  
 II Oddział we Wrocławiu  
 NR 11201665-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę





a dziewięć, dziesięć  
złoty - 200 na 150 jendw  
luż przed obniżką

Mówiąc językiem reklam, „SHUKAN SHONEN JUMP” to „prawdziwy idel” wśród wszystkich czasopism komiksowych wydawanych w Japonii. Amerykański krytyk Frederik Schodt nadał mu nawet nazwę „mangowe „Godzil””. Shonen Jump ukazuje się aż w tygodniu, we wtorek w nakładzie przekraczającym 5 000 000 słownie pięć milionów egzemplarzy. Formą objętością przypomina ciężką telefon czną. Wyobraźcie sobie - co tydzień w każdym kiosku czterysta dwadzieścia osiem stron najczystszej mangi.

„Shonen Jump” to nie tylko najlepiej sprzedawane czasopismo w Japonii. Pod względem nakładu przoduje w całym świecie (w Stanach Zjednoczonych gdzie liczba ludności dwukrotnie przekracza populację Kraju Wschodzącego Słońca, nakład ten po tygodniu jak „Time” wynosi zaledwie cztery miliony). Grubość i formatem przypomina inne komiksy, choćby takie jak „Shonen Magazine” i „Shonen Sunday”. Na krzyżowe kolorowe okładce widnieją straszące nazwiska, tytuły oraz postaci bohaterów. Pierwsze osiem stron, jest także barwnych, lecz przeznaczonych przede wszystkim na reklamy gier, zabawek związanych z mangą i anime. Reszta drukowana jest na zwykłej pulpie (papierze z odzysku), chociaż poszczególnie „rozdziały” różnią się między sobą barwą papieru lub kadrów. Odcinek wiodącego komiksu zajmuje około trzydziestu stron, pozostałe (a jest ich co najmniej siedemnaście) są nieco krótsze i właśnie na tych łamach narodzi się „Dragon Ball”, „Cat’s Eye”, „Sam Dunk”, „Black Knight Bato”.

„Shonen Jump” nie był pierwszym komiksem dla młodych czytelników. Wspomniane wyżej „Shonen Magazine” i „Shonen Sunday” pobiły go już od 1959 roku. SJ trafił do japońskich rąk dopiero w 1968, a jego treść, zgodnie z tradycją, była adresowana przede wszystkim do nastoletnich chłopaków. Coś z tego zostało do dzisiaj, ale krąg czytelników uległ znacznemu powiększeniu. Wystarczy współ-

mnąć, że przy tak gigantycznym nakładzie zwroty zazwyczaj nie przekraczają dwóch procent. SJ czytają uczniowie, biznesmeni, lekarze, gospodynie domowe i gwiazdzy baseballa. Wydawnictwo Shueisha stało się prawdziwym gigantem rynku, sprzedającym co miesiąc pięćdziesiąt milionów egzemplarzy rozmaitych czasopism, komiksowych i nie-komiksowych. Z SJ współpracują najlepsi i najpopularniejsi twórcy Nobuhito Watsuki („Ruroni Kenshin”), Akira Toriyama („Dragon Ball”), Buichi Terasawa („Cobra”) i „Black Knight Bato”) i Masako Inoue („Siam Dunk”). Najpopularniejsi dzisiaj, gdyż mało kto pamięta, że przed laty należeli do artystów „drugiego rzutu”, odrzucanych przez większość dużych wydawnictw. Konsekwentna polityka szefów Shueisha, promująca młodych i niezależnych twórców, otworzyła im drogę do prawdziwej sławy.

Z równą dbałością „Shonen Jump” traktuje czytelników. Wszystko zaczęło się jeszcze w latach sześćdziesiątych, od ankiety przeprowadzonej wśród licealistów.

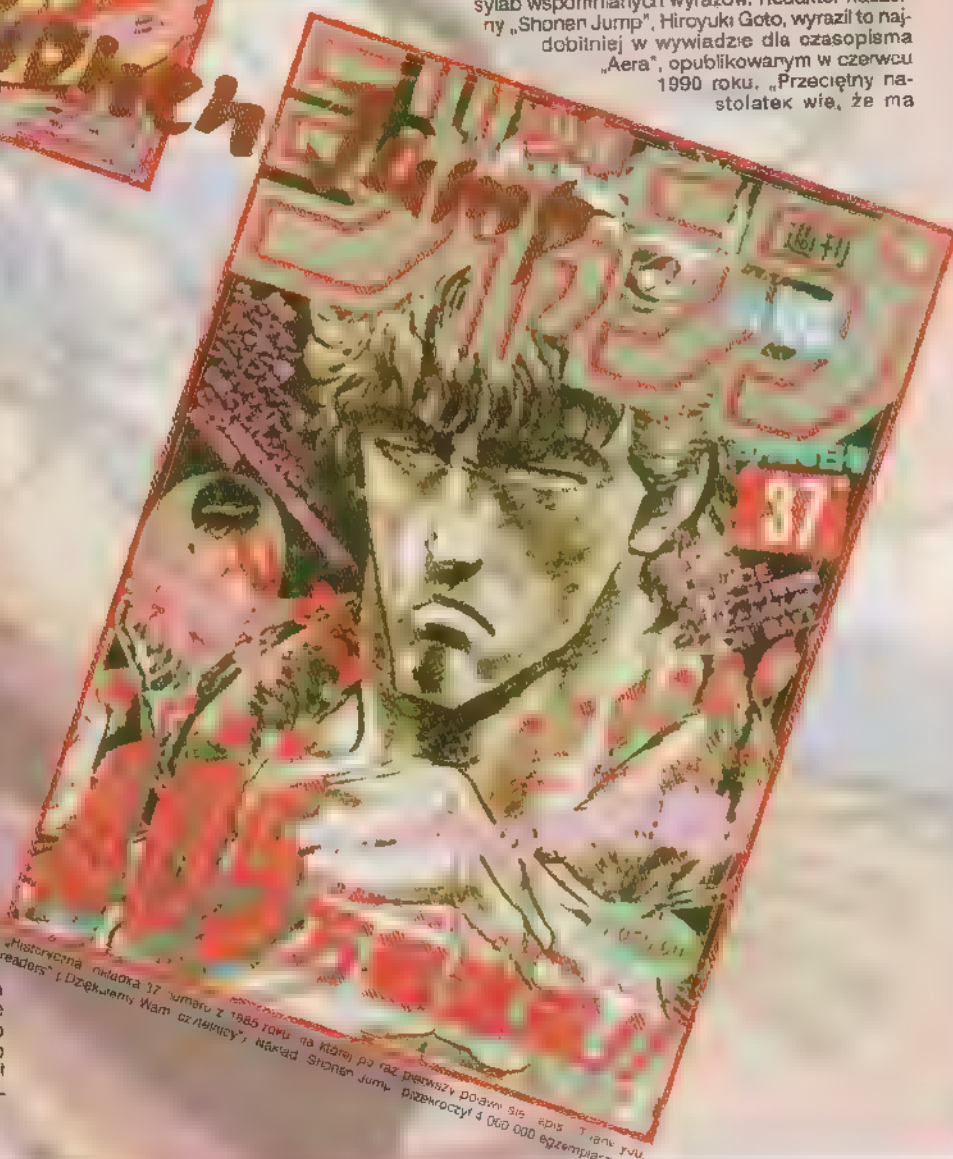
Formularz zawierał trzy pytania:

1. Jakie słowo budzi Twoje najgłębsze uczucia?
2. Co uważasz za najważniejsze w życiu?
3. Co uważasz za chwilę prawdziwego szczęścia?

Najczęściej powtarzane odpowiedzi brzmiały:

1. yugo (przyjaźń)
2. doryoku (wytrwałość)
3. shoni (zwycięstwo)

Te trzy słowa (sporo także mówiące o charakterze młodych Japończyków) stały się podstawową dewizą firmy. Wszystkie komiksy - zarówno przygodowe jak i humorystyczne - dobierane są według klucza „yo-do-sho”, złożonego z pierwszych sylab wspomnianych wyrazów. Redaktor naczelny „Shonen Jump”, Hiroyuki Goto, wyraził to najbardziej w wywiadzie dla czasopisma „Aera”, opublikowanym w czerwcu 1990 roku. „Przeciętny nastolatek wie, że ma



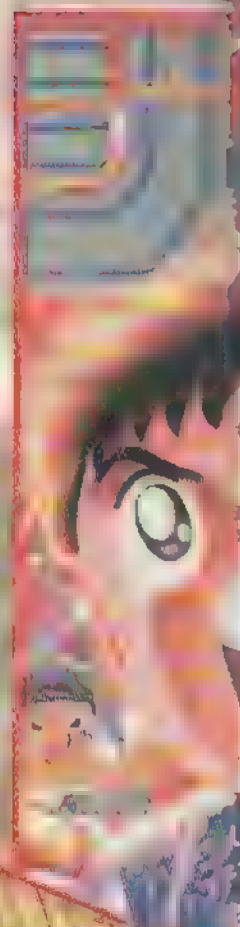
„Historyczna” okładka 17. numeru z 1985 roku - na której po raz pierwszy pojawił się „Shonen Jump”. Nakład przekroczył 5 000 000 egzemplarzy.



City Hunter zdobył okładkę 36 numeru Shu w sierpniu 1985 roku



# Shonen



identyczny jak jego rówieśnicy, lecz przy okazji, zdaje sobie sprawę z własnych ograniczeń. Jeden na dziesięciu jest dobry w sporcie i w nauce, drugi przejawia całkiem odmienne za interesowania (...) pozostałych ośmiu chce się doskonalić w sporcie lub nauce. Do nich właśnie skierowany jest nasz tygodnik. Jako optymistę nie wierzę w wychowawczą moc porażki (cyt. za Frederikiem Schodtem, „Dreamland Japan”, str. 90)

Komiksy zamieszczane na łamach Shu nie reprezentują jednego, z góry wybranego gatunku. Są wśród nich humoreski z życia studentów i uczniów, thrillery, powieści fantastyczne i science-fiction, przygody dzwiniących sportowców, romanse (te ostatnie pisane (czy raczej rysowane) z mięskiego punktu widzenia, gdyż, warto pamiętać, że mamy do czynienia z „shonen” a nie „shojo”) manga. Czasem zdarza się prawdziwy popis komiksowej ekstrawagancji, jak choćby cykl biografii znanych laureatów nagrody Nobla.

„Shonen Jump” jest też dobrym wskaźnikiem nastrojów i oczekiwań czytelników, to takim, z którego korzysta nawet konkurencja. Cykl, który „chwycił” wydawany jest później, w formie odrębnego tomiku „Dr Slumb”, „Dragon Ball”. Istnieć można by ciągnąć w nieskończoność. Pierwszy odcinek „Kochra Katsuchika-kun, Kameari-koen mae natsushujo” („Policyjnego posterunku przy parku Kameari w obwodzie Katushika”) ukazał

się w 1976 roku, tysięczny - w 1995. Całość (jak do tej pory) liczy dziewięćdziesiąt dwa tomy o łącznej objętości osiemnastu tysięcy stron.

Formuła antologii sprawia, że SJ trafia praktycznie do wszystkich. Nie brak w nim przemocy, obecnej w nim, każdym komiksie „apońskim”, lecz sprawy seksu potraktowane są z lekkim przy mrużeniem oka. Najtrudniejszy dla czasopiśmiennika okazał się początek lat dziewięćdziesiątych. Rosnąca popularność rywala „Shonen Magazine”, zbiega się m.in. z zakończeniem przebojowego „Dragon Balla”. Konkurenci przebakiwali pod nosem, że sprzedaż SJ spadła o całe pięćset tysięcy egzemplarzy... Odpowiedź zaskoczyła wszystkich. „Jump” zredukował cenę z dwustu do stu dziewięćdziesięciu jenów i powrócił do dawnej chwały.

Shueisha poszła za ciosem. Na rynku, prócz SJ pojawiły się dwutygodniki „Young Jump”, skierowany do starszej młodzieży, „Business Jump” (rzecz jasna dla biznesmenów), „Super Jump”,

oraz monstrualny miesięcznik „Gekkan Shonen Jump” o objętości sześćdziesięciu pięciu stron (!). W tym ostatnim opublikowano m.in. komiksową historię z życia Earwina „Magic” Johnsona, autoryzowaną przez NBA. W późniejszych latach do „stajni” wydawnictwa dołączył „V-Jump” traktujący o przygodach bohaterów popularnych gier wideo. W 1991 roku powstała powieściowa seria „Jump Novels”, ilustrowana przez rysowników od dawna związanych z mangą. A redakcja „Shonen Jump” już myśli o przyszłorocznych obchodach trzydziestolecia istnienia tygodnika.

Witold Nowakowski



(...) Jak mam tłumaczyć kolegom, czym się interesuję czy mam mówić im, że się interesuję mangą? (Nie chodzi mi o to, że się wstydzę, wręcz przeciwnie!) Po prostu manga, to japoński komiks, anime to japoński film animowany. Czy poprawnie mówię że interesuję się mangą, a może lepiej mówić „japońską kreską”? (

Michał Ziółkowski, Zabrze

Hmm, bardzo ciekawe pytanie. Słowo manga, to także (a może przede wszystkim) określenie pewnego stylu rysowania, a zatem stwierdzenie, że interesuję się mangą, jest poprawne. Tak samo na sie sprawa w przypadku „japońskich kreski”

Od dawna interesowałem się rysowaniem, ale nigdy nie odważyłem się pokazać komukolwiek moich szkiców. Dopiero wtedy, gdy zobaczyłem rysunki innych ludzi zrozumiałam, że nie należy się chować w cieniu i pokazać kilka swoich szkiców (

Anna Mieńko, Lublin

Oczywiście że nie należy się chować w cieniu. Każdy ma szansę zabłysnąć trzeba tylko uwierzyć w siebie! Do dzieła!

(...) Wszystko zaczęło się 1996 12 22 roku. Początek przerwy świątecznej nie miał nic do roboty, wstałem rano i włączyłem telewizor. Właśnie zaczyna się „Czarodziejka z Księżyca”, więc myślę „co mi szkodzi” Właśnie w tej chwili „coś” trafia mnie prosto między oczy (oczywiście w przenośli). Już w pierwszej chwili zaintrygował mnie ten serial. Styl, akcja, bohaterki, treść, o co co mnie trafiło. Oczywiście głównie jest to zasługa bohaterki. Te dziewczyny są po prostu cudowne. Piękne, inteligentne, (może z jednym wyjątkiem, a przede wszystkim Kawaii. Od tego dnia oglądałem wszystkie odcinki i już nie mogłem żyć bez Sailor Moon. Największe wrażenie wywarł na mnie odcinek (a właściwie odcinki) kończące serię S. To właśnie tego dnia (9.01.29), nadszedł przełom. Tego dnia poznałem prawdziwe oblicze Mami i Anity. To już nie było to samo, co wcześniej. Koniec wygłupów i szaleństw, nadszedł czas, aby pokazać na co stać wojowniczkę i to właśnie lubię! Cała seria wszystkie odcinki dają do tego jednego, w którym wszystko się rozstrzyga. Ten jeden odcinek, pełen poświęceń, akcji, a przede wszystkim głębokiego sensu, naprawdę mnie poruszył. Nie żartuję, płakałem przy nim jak bobr. Czy czegoś takiego można spodziewać się po serialu opatrzonym etykietą „dla dzieci”? Na pewno nie! Nic innego, tylko Manga (lub Anime), potrafi tak nas rozbać, jednocześnie przekazując głębszy sens. (...)

Łukasz Kozubek, Olawa

Listów w których opisujecie swoje pierwsze zetknięcie z mangą, dostajemy naprawdę wiele. Wasze opowieści robią na nas duże wrażenie. Nie przestawajcie pisać! Podzielcie się swoimi odczuciami z innymi, najciekawsze listy będą naszymi drukowane. Póki co, wielkie dzięki dla Łukasza - nie ty jeden płakałeś wielu czytelników się do tego przyznaje. Taka właśnie jest manga.

(...) Dlaczego anime mimo, że trwa od 35 - 70 min. kosztuje ok 59 zł za jedną część? (...)

Ewelina Podsiadło, Częstochowa

Z tej prostej przyczyny, że manga, to kultura, a jak wiadomo, że kultura trzeba płacić. Powiem Ci na pocieszenie, że cena 59 złotych, wcale nie jest wygórowana. Phi, też mi pocieszę e

(...) Głównie interesuję się fantastyką i gram fabulami (RPG). Mangę interesuję się od chwili kiedy przeczytałem recenzję Dragon Half. Trochę poszperałem po portalach znajomych i poznałem faceta, który interesuje się wszystkim związanym z mangą i anime. Po wielu prośbach, błaganiach (odrobnie przeprosiłam) zgodził się pożyczyć mi Akirę (I i II). Następny był Ghost in the Shell, a teraz mogę go, by pożyczył mi Armitage III. Po obejrzeniu tych filmów stwierdzam, że śmiać z nas mogą się tylko ci, którzy nigdy nie widzieli prawdziwego anime

David Jóźwiak, Jelenia Góra

Albo widzieli i ni w ząb nie pojęli o co w tym biega.

(...) Teraz coś ku pokrzepieniu serc wszystkich Otaku, którzy boją się ujawnić w obawie przed ludźmi nas nie-

rozumiejącym, (kolejczy, koleżanki, rodzice, kioskarki itd.) Ja mam ich wszystkich jestem facetem, mam osiemnaście lat i jak kioskarka jest na mnie krzywo patrzy, to w chwilę potem zapomina jak się nazywa (nie chodzi o rykoczy, więc nie martwiecie się, któregoś dnia wszyscy będziecie mogli powiedzieć „jestem Otaku od X lat (w domyśle 10 lub więcej, ale chciałbym aby było mniej)”. Przyłączam się również do opinii kolegi Piotra Meselbasa (Listy Kawaii nr 1 dop. red.) z Gdańska, gdzie ów celownik grazi wszystkim pseudo-fanami. Małku, wstań i jak ty uczymy trz na pokazach prawdy. Nie odwróć się, nie wróć się na dobrą drogę, a leś się na pięć, oż, to zrobić im pranie mózgu (czytaj: oddać do szpitala). Jeżeli chodzi o mnie to nie mam pojęcia, co oczarowało mnie w tej sztuce. Na pewno jedną z wielu przyczyn (lecz nielicznych wyjątkowych fascynacji), są oczy. Nie chodzi tu wcale o ich wielkość lecz o głębię. Mam wrażenie, że można z nich wyczytać wszystko, począwszy od nienawiści, a kończąc na miłości. Poza tym są piękne (choć czasem zmieniają się w coś, co przypomina mi szalczki mojego młodszego brata)

Andrzej Bakun, Olsztyn

To fakt, w tych oczkach coś jest, ale co? Do tego jeszcze nie doszedłem

(...) Ja sama nie jestem otaku lecz manga i anime, oprócz najważniejszych, bardzo pozytywnych odczuć estetycznych, wywołuje u mnie pewien niepokój. „Kopa”, niespójność (owo świadczenie czubków pałców oraz ścianek wewnętrznych zębów) i niesprecyzowaną tęsknotę za CZYMŚ, jeszcze z czasów przedszkolnych. Chodzi o owo oddane cząstki duszy, identyfikację z bohaterem i przeniesienie się w inną rzeczywistość, tworzenie (materialne - rysując, pisząc scenariusz, lub niematerialne - identyfikując się z przeżywaną z bohaterem jego przygody; reszta znajduje się w artykule P Rogoża pt. „Otaku” z nr 1, w którym zrozumiałam się z autorem wszystkimi „receptami duszy”. Mam nadzieję, że temat ten będzie rozwijany w kolejnych numerach Kawaii (...)

Anna Wojciechowska, „POMERANA”, Ełbląg

My też mamy taką nadzieję. A tak swoją drogą - trafiłaś w sedno tematu w swoich odczuciach nie jesteś odosobniona, to COŚ „gnębi” wszystkich mangomaniaków, tyle że nie wszyscy zdają sobie z tego sprawę. Myślę, że po przeczytaniu tych słów już wiesz...

(...) Złóżę się że nikt jeszcze nie zwrócił uwagi na „chrześcijańskie” ciągłości producentów (świątynnego zresztą) anime Sailor Moon. Nie ma niczego złego w tym, że Haruka niekiedy nosi na szyi krzyżyk i że w jednej serii pojawił się motyw Świętego Graala, ale co można powiedzieć widząc (przełobnie, ukrzyżowaną Hotaru? Nie tak dawno wszyscy wielbiciele Sailor Moon w każdym odcinku mieli okazję oglądać Sailor Chibi Moon upadłą na kręczy i składającą ręce przed Pegazem (co, nawiasem mówiąc, nie znalazłoby zapewne uznania w oczach Kościoła, jako że w naszej mitologii nusałki, krasnoludki i wszelkiego rodzaju „odmieńce”, raczej bali się wody święconej). Na tym właśnie powinniśmy zakończyć moje trącającą dewocją wywody, gdyby nie jeszcze jeden, niedawno wyemitowany odcinek Czarodziejki: I tula, pan Naoko Takeuchi, przecie nie dziesięć lat, wykazała się zupełnym brakiem zaznajomienia z kulturą europejską. Czego chcieć od dzieci, kiedy dorosli ludzie produkują kreskówki na skalę co najmniej masową i strzelają takie gafy! Otóż występująca w Sailor Moon zakonnicą ekscentryczką (już o to można by się kłócić), modli się w przykoscielnej kaplicy pod figurą Matki Bożej. Nagle do kaplicy wkracza Ignorant - transwestyta, nie ukielnowszy nawet z czystej przyzwoitości. Zakonnica ochoczo odrywa się od modlitwy, obaje śledzą na ławce i zaczynają rozmawiać podniesionym głosem. Następnie wstają i z całą swobodą wychodzą na dwór. Ignorant oczywiście nie ukiel, jako że jest Ignorantem. Zakonnica też. Może zapomniała. A może się wstydziła? Sailor Moon to świetne anime i jestem jego wielbiczką, ale tego typu kawaiki każdego by chyba wkurzyły. (...)

Agnieszka Walczak, Grójec

Hmm, ciekawe spostrzeżenia - to fakt, wpadki zdarzają się nawet największym. Jednak należy sobie jasno powiedzieć, że tego typu niedociągania nie są jakimś celowym działaniem, mającym na celu „zdemoralizowanie naszych dzieci” (bo i takie paranoiczne stwierdzenia miały u nas miejsce). Nie przypadek em dokonane są te wszystkie decyzje (choćbyż we wspomnianej Sailor Moon - choć nie jest to odosobniony przypadek) i „poprawki”, a na ciekawie eliminacji skończyły (i chociażby Dragon Ball, który miał być emitowany na Polsacie). Odnoszę wrażenie, że osoby zajmujące się doborem filmów rysunkowych do telewizji, cierpią na lekką histerię - ale to temat na odrębną rozprawę. Gdyby pod tym kątem dobrać cały reper-

tuar te ewizyny, to okazało by się, że ponad 90 procent programów nadaje się do śmieci, z prawe wszystkich filmów. Wiadomościami i tak u nas kochanymi (choć aż nie wiem dlaczego) kreskówkami Wata Disneya na ciele. Przepraszam, że trochę zszedłem z tematu, ale nie mogę nie się powstrzymać od zwrócenia kilku uwag przy nadarzającej się okazji. W każdym razie wielkie dzięki za podzielenie się z nami. Tworząc spójne spostrzeżenia, nie również mogę się założyć, że niewiele osób zwróciło na to uwagę - na lepszym przykładem na to jest fakt, że odcinek ten został u nas wyemitowany. Zastanawiam się, czy nie po raz ostatni. Co na to panowie cenzorzy?

No dobrze, a teraz coś zabawnego. Propozycje nadesłał Rafał Balcerski z Łodzi. Jeśli znacie podobną dowcipy o bohaterach mang - przyslijcie je do nas! Może nawet utworzymy specjalną rubrykę!

Wielbiciele Luny - Lunatyk. Ciasto upieczone przez Mako - Makowiec. Minako-robot - Terminako.

(...) Moglibyście prowadzić lekcję japońskiego. To trochę szalony pomysł (...), chodzi mi po prostu o to, by znać podstawy języka, jakieś proste wyrażenia, które, kiedyś zawsze się uozymy, studiując dowolny język. Nie trzeba od razu mówić płynnie. Przydałoby się, abyście zamieścili w piśmie kilka artykułów o kulturze i tradycjach japońskich (dla niektórych moich znajomych obyczaj japońskie kojarzą się wyłącznie z niewolniczo pracującą w domu Japonką przynoszącą kąpić swemu apodyktycznemu mężowi (...)). Ja także jestem fanką „Sailor Moon”, choć głupiotką i nawna, jest drugą najśłodszą blondynką na świecie. Drugą, ponieważ palma pierwszeństwa należy się Marilyn Monroe. (...)

Justyna G., Toruń

Język i kultura Japonii będzie, ba, już jest (ten list przyszedł wiele miesięcy przed i czekał w kolejce na druk jak wiele, wiele innych). Co do najgłupszej blondynki na świecie - no cóż, być może masz rację, ja w każdym razie tego nie potwierdzę, nie chcę się narażać che che

(...) Proponuję temat artykułu związanego z kłeską powodzi. (Nie powinno się odwracać tyłem do rzeczywistości, Czy moglibyście zamieścić informacje na temat zniszczeń dokonanych przez wodę, np. w Ogrodzie Japońskim. Mam nadzieję, że Waszej redakcji „uszło na sucho”. Jeszcze jeden artykuł, tym razem recenzja. Jedno z anime, które oglądałam, było związane z jakimś terytorium położonym przy tamie, Zapora zaczęła szwankować. Może wiecie jaki film mam na myśli?

Sylvia Socha, Warszawa

Artykuł o powodzi? W piśmie mangowym? To chyba nie jest najlepszy pomysł. Gazety, dzienniki, wszędzie było w sumie, jeszcze jest o tym pismo. Nie odwracamy się od rzeczywistości sami przecież przeżyliśmy powódź większą Wrocławia pływali, nieszczęśliwi. Sami ledwo uszliśmy katastrofie, ale redakcji na szczęście nie zalało (znajdując się na 6 etrze) Ogrod Japoński odwiedziły jak zostanie odbudowany wiadomo jest jeszcze, że została prawie zmyta z powierzchni ziemi nie chcemy pokazywać tych smutnych widoków, wystarczająco ich w gazetach i telewizji. Co się natomiast tyczy filmu - chodzi może o Windanie?

Piszę do Was, ponieważ pragnę założyć „Fan-Club Czarodziejki z Księżyca” czyli Sailor Moon. Nie mogę obejść się bez nich, ubierałam już o nich np. papeterię, plakaty, kasety magnetofonowe i video, kolorowanki, komiksy, rysunki, nowinki i wiele innych rzeczy. Odcinki Czarodziejek nagrywałem od pierwszego odcinka. (...) Niełatwo jest mieć, proszę o znaczek zwrotny. Mój adres: „Fan-Club Czarodziejki z Księżyca”, Edyta Garbarz ul. Żeromskiego 1e 1 73 - 110 Starogard Szczeciński.

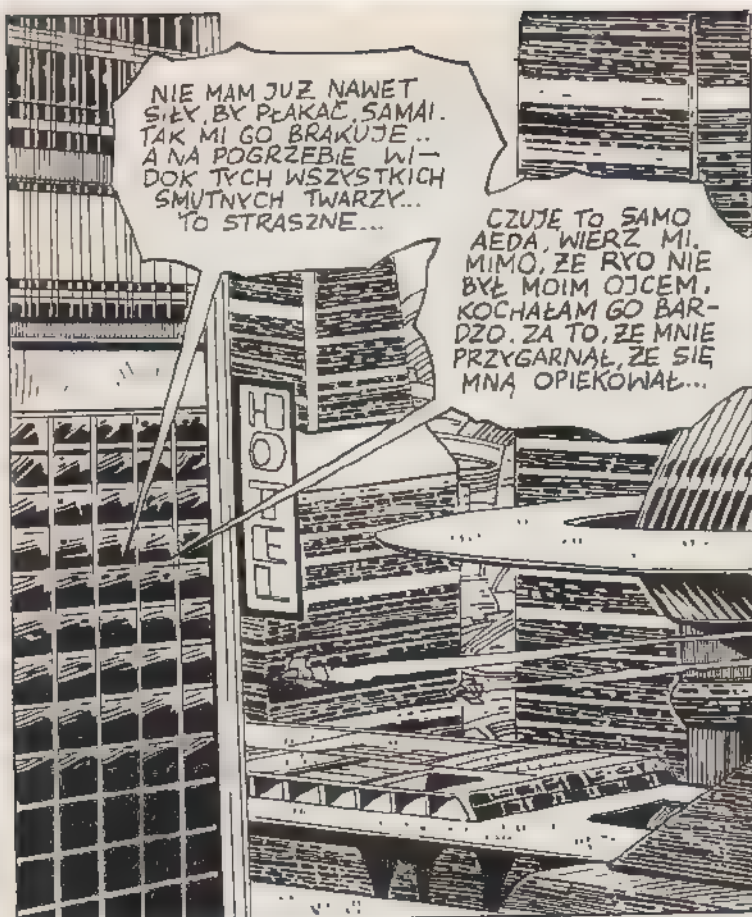
Sailormanacy do dzieła!

Tak właściwie, to nie bardzo wiem od czego zacząć, więc chyba się przedstawię. Nazywam się Aśka Mazewska, mieszkam w Łomży, gdzie również uczęszczam do szkoły średniej (dzięk Bogu teraz są wakacje!) mam 16 lat, 8 m-cy i 15 dni. Dzisiejszy dzień jest dla mnie bardzo ważny, ponieważ dziś po raz pierwszy (tak tak, to nie po myśla) dowiedziałam się o istnieniu mangi i anime oraz określiłam się jako Otaku mangi i anime. Stało się tak za sprawą własnego pisma Kawaii, które od te, pory jest też moim piśmem i przyjaciół. Kawaii przyniosło dla mnie niemalże same nowinki, choć uwielbiam japońskie kreskówki, to nie miałam pojęcia o tym, czym jest manga czy anime. Dlatego też pisać ten list czuję się trochę



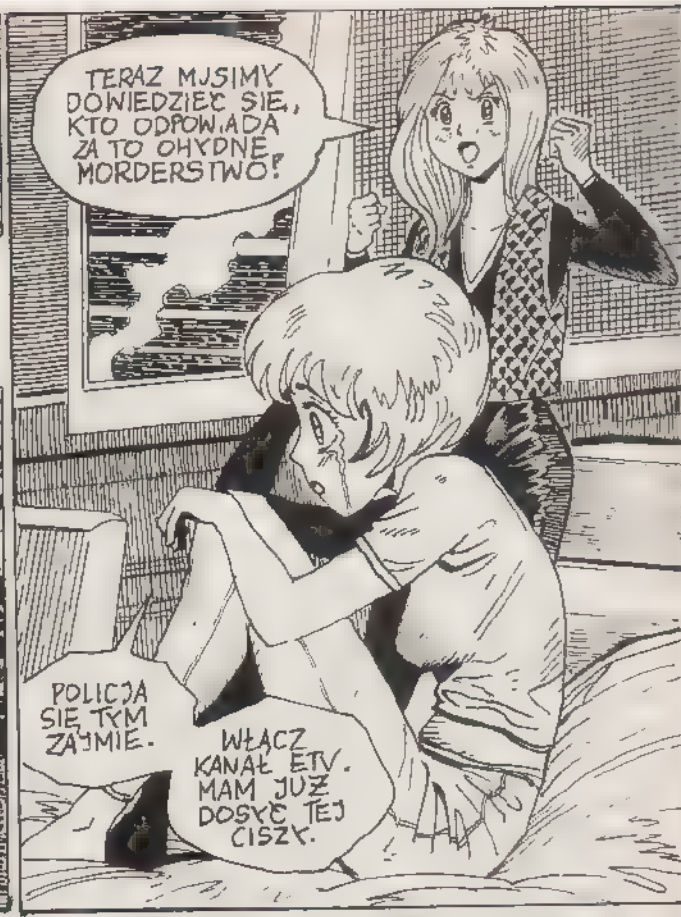






NIE MAM JUŻ NAWET  
SIEB, BY PŁAKAĆ, SAMAI.  
TAK MI GO BRAKUJE...  
A NA POGRZEBIE WI-  
DOK TYCH WSZYSTKICH  
SMUTNYCH TWARZY...  
TO STRASZNE...

CZUJE TO SAMO  
AEDA, WIERZ MI.  
MIMO, ŻE RYO NIE  
BYŁ MOIM OJCEM,  
KOCHAŁAM GO BAR-  
DZO. ZA TO, ŻE MNIE  
PRZYGARNAŁ, ŻE SIĘ  
MNA OPIEKOWAŁ...



TERAZ MUSIMY  
DOWIEDZIEĆ SIĘ,  
KTO ODPOWADA  
ZA TO OHYDNE  
MORDERSTWO!

POLICJA  
SIE TYM  
ZAJMIE.

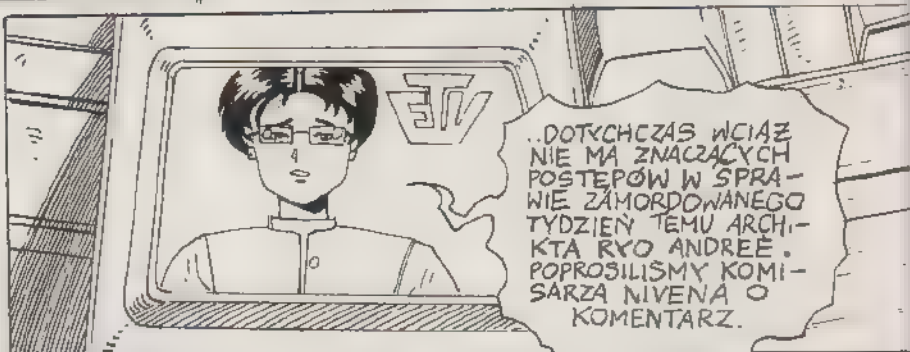
WŁĄCZ  
KANAL ETV.  
MAM JUŻ  
DOSYĆ TEJ  
CISZY.



# SILVER EYE

ODCINEK 3.

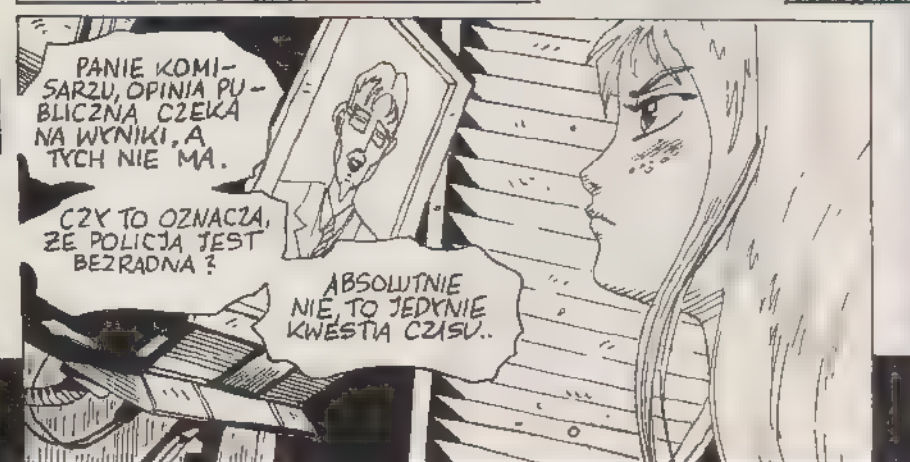
TEKST I RYSUNKI  
PIOTR KOWALSKI



„DOTYCZĄS WCIAZ  
NIE MA ZNACZĄCYCH  
POSTĘPÓW W SPRA-  
WIE ZAMORDOWANEGO  
TYDZIEŃ TEMU ARCHI-  
KTA RYO ANDREE.  
POPROŚILIMY KOMI-  
SARZA NIVENA O  
KOMENTARZ.



Z JWAGI NA TO-  
CZĄCE SIĘ ŚLEDZTWO,  
NIE MOGĘ POWIEDZIEĆ  
NIC PONAD TO, ŻE ZE  
WSZYSTKICH SIĘ STA-  
RAMY SIĘ UJĄC SPRA-  
WCĘ LUB SPRAWCÓW  
TEGO BESTIALSKIEGO  
MORDU. W TEJ CHWILI  
NIE MAMY ŻADNYCH  
DODATKOWYCH IN-  
FORMACJI...



PANIE KOMI-  
SARZU, OPINIA PU-  
BLICZNA CZEKA  
NA WYNIKI, A  
TYCH NIE MA.

CZY TO OZNACZA,  
ŻE POLICJA JEST  
BEZRADNA?

ABSOLUTNIE  
NIE, TO JEDYŃIE  
KWESTIA CZISU...



CZY TO PRAWDA,  
ŻE NA MIEJSCU ZBRO-  
DNI NIE ZNALEZIONO  
ŻADNYCH ODCISKÓW PAL-  
CÓW ANI NAJMNIEJSZYCH  
NAWET ŚLADÓW MOGA-  
CYCH UJAWNIE TOŻSA-  
MOŚĆ MORDERCY? NIE  
WIADOMO TAKŻE, JAKIE  
MOGŁY BYĆ MOTYWY...

CHCIAŁBYM UNIKNĄĆ  
WSZELKICH SPEKULACJI  
NA TEN TEMAT. STAWIA  
MI NIE PANI POD ŚCIANĄ  
PANI REDAKTOR, BO  
NIE MOGĘ POWIEDZIEĆ  
NIC WIĘCEJ ZE WZGLĘ-  
DU NA DOBRĄ ŚLEDZTWA.

DZIEKUJE. Z RATUSZA  
MIEJSKIEGO DLA KA-  
NAŁU ETW MÓWIŁA...

POLICJA SIE TYM  
ZAJMIE?! ONI NIC  
NIE WIEDZĄ! NIC NIE  
ZNALEZLI! NIE ODKRY-  
LI NAWET TEGO SEJFU  
W SALONIE DO KTO-  
REGO RYO CHOWAŁ  
JAKIEŚ DOKUMENTY?

O CZYM TY  
MOWISZ, SAMAI?  
JAKIEGO  
SEJFU?

KILKA DNI PRZED TYM,  
JAK RYO POPROSIL NAS  
ŻEBYŚMY WYJECHAŁY DO  
CIOTKI, WIDZIAŁAM JAK  
CHOWAŁ JAKIEŚ AKTA DO  
SEJFU W ŚCIANIE, ZA  
FOTELEM.

JUŻ WIEM,  
CO TRZEBA  
ZROBIĆ!

MUSIMY IŚĆ  
DO NASZEGO  
MIESZKANIA I  
OTWORZYĆ  
SEJF...

OTWORZYĆ  
SEJF?!?

CHYBA ZUPEŁNIE  
ZWARIOWAŁAŚ, SA-  
MAI. TAM NIE WOL-  
NO WCHODZIC. CAŁY  
DOM JEST OPIECZE-  
TOWANY PRZES PO-  
LICJĘ. ZOSTANMY  
JESZCZE PARĘ DNI  
W TYM HOTELU...

POTEM  
WROCIMY  
DO  
CIOTKI.

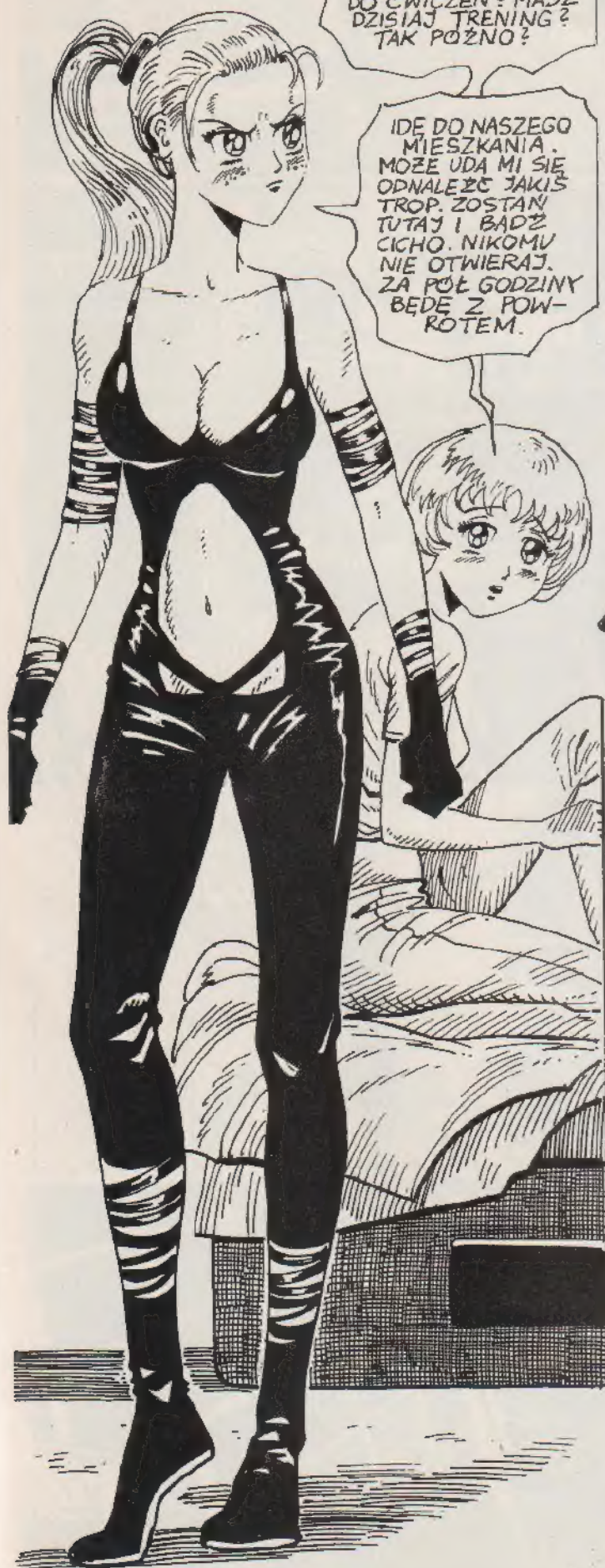
SAMA SOBIE  
WRACAJ. JA SIĘ  
STAD NIE RUSZĘ,  
DOPÓKI NIE DO-  
WIEM SIĘ, O CO  
W TYM WSZYSTKIM  
CHODZI.



WIECZOREM...

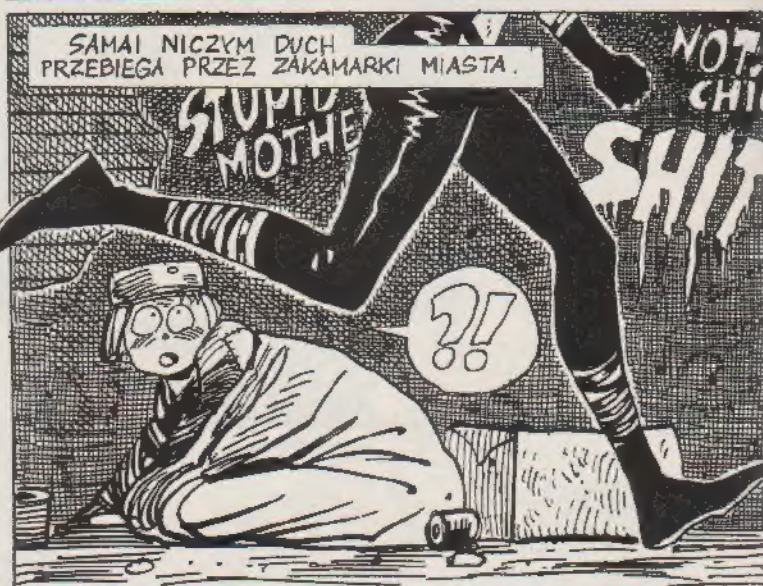
CZEMU ZAŁOŻY-  
ŁAŚ SWÓJ STROJ  
DO ĆWICZEŃ? MASZ  
DZISIAJ TRENING?  
TAK PÓŹNO?

IDE DO NASZEGO  
MIESZKANIA.  
MOŻE UDA MI SIĘ  
ODNALEZĆ JAKIS  
TROP. ZOSTAN  
TUTAJ I BĄDŹ  
CICHO. NIKOMU  
NIE OTWIERAJ.  
ZA PÓŁ GODZINY  
BĘDĘ Z POW-  
ROTEM.



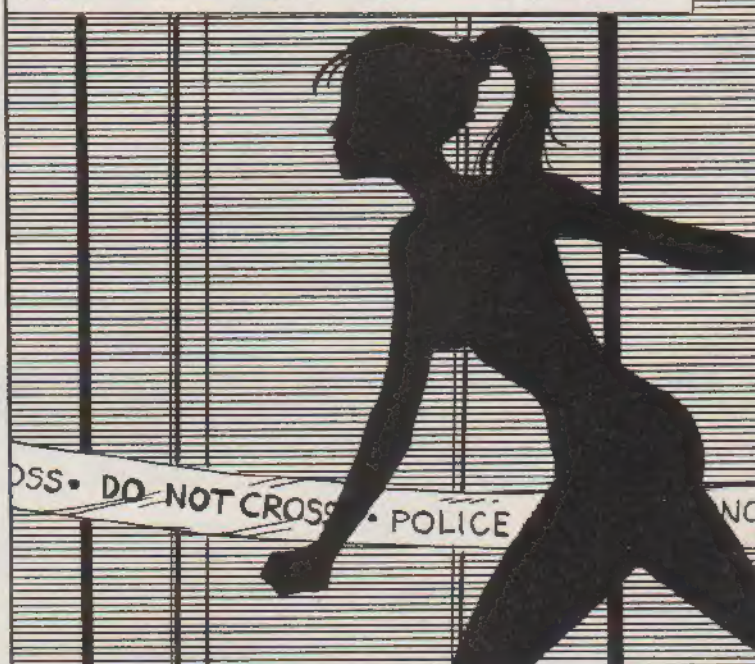
TO TY  
MOWIŁAŚ  
POWAŻNIE??  
ZACZEKAJ,  
SAMAI!

KOMU MAM  
NIE OTWIERAĆ??  
MYŚLISZ, ŻE KTOŚ  
MOŻE PRZYSZĆ??



SAMAI NICZYM DUCH  
PRZEBIEGA PRZESZ ZAKAMARKI MIASTA.

W CHWILĘ PÓŹNIEJ JEST JUŻ W KORYTARZU  
WIEŻOWCA, W KTÓRYM ZNAJDUJE SIĘ MIESZKANIE  
RYO ANDRÉE - JEJ PRZYBRANEGO OJCA. ŁZY  
CISNĄ SIĘ JEJ DO OCZU - TUTAJ SPĘDZIŁA NAJ-  
PIĘKNIJSZE CHWILE SWOJEGO DZIECIŃSTWA.





SAMAI WCHODZI DO  
MIESZKANIA I KIE-  
RUJE SIĘ W STRONĘ  
SALONU...

POLICE

POLICE

NAGLE!

POW!

NIENAGLEPIEJ  
WYSZŁO CI TO KO-  
PNIECIE. KIMKOLWIEK  
JESTEŚ, NIE TRAFIŁEŚ  
TU PRZYPADKIEM. SZU-  
KASZ CZEGOŚ, PRAWDA?  
JA TEŻ. PROBLEM W  
TYM, ŻE BĘDZIEMY SO-  
BIE PRZESZKADZĄC.

A WIEC  
JEDNO  
Z NAS  
MUSI  
USTĄPIĆ.

NA  
PEWNO  
NIE JA.

© KO  
WAŁ  
SKI 1997

C.D.N.



# UŻYW SPRZEDAŻY

W numerze 2 komplety!!!

## CD-ACTION

Nr 11/87 ow  
Listopad 1987

### DARK EARTH

ATLANTIS, VIRTUA FIGHTER 2, SONIC 3D,  
INCUBATION, OUTPOST 2,  
WARLORDS 3, HUNTER KILLER,  
3D DREAM HOME DESIGNER,  
ENCYKLOPEDIA KOTÓW

TYLKO U NAS  
WYWIADY Z:

BOGUSŁAWEM WOŁOZĄNSKIM,  
BRYANEM WALKEREM



Zamówienia na bieżące i archiwalne numery można składać pod adresem:

SILVER SHARK, TEL./FAX (071) 3412083, 3412082,  
E-MAIL: SILVER.BIURO@MIKROZET.WROC.PL